
SS21
註冊商標 侵權必究
疾風の狼
夢幻模擬戰
IV
全彩
破關完全攻略
建議售價300元
本書所登載圖片、商標，其版權歸各所屬公司所有。


夢幻模擬戰IV
LANGRISSER Ⅳ

目　　錄

CONTENTS

Ancient times,people had to
battle in order to survive.
Their battle for an affluent
Kingdom became a legend.
The legend is knows as...



關於夢幻模擬戰系列 .....



LEGEND OF LANGRISSER Ⅰ

夢幻模擬戰Ⅰ



詛咒之劍超越遙遠的時代，於今日解放！

聖劍（ラングリ ツサー）傳說從遠古時代流傳至今。

據說，持有此劍者可以獲得無限的力量……

慾望深者爲奪劍而互殺、善良之人爲守劍而拼命。

世人爲了此劍，血流成河。

長久以來，這把聖劍都被當作秘劍封印，

由繼承英雄之血的巴爾迪亞王國（バルディア）守護，以防惡人奪取。

但現在，這道堅固的守備已面臨崩壞。

因爲，達魯邪斯帝國（ダルシス）的皇帝．迪可斯（ディゴス）

率領大軍開始侵攻巴爾迪亞王國。

狄可的目標就是聖劍。

他已被「利用聖劍，稱霸世界」這個野心迷昏了頭。

●主角／雷丁（レディン）●女主角／克莉絲（クリス）

LEGEND OF LANGRISSER Ⅱ

夢幻模擬戰Ⅱ



吸取人血，增長狂氣的帝國野心逐漸侵佔大陸……

雷丁（レディン）為保護聖劍而大戰闇之軍勢之後的數百年，

巴爾迪亞王國（バルディア）消失，

聖劍變成傳說之劍。

此時，兵士出身的貝爾索哈爾特（ベルンハルト）

建造的雷卡爾特帝國（レイガルド）利用強大的軍事力量，

開始侵攻大陸各地。

據說，這起事件關係到闇之王子（ボーゼル）&魔劍（アルハザード）。

獲得魔劍的帝國企圖解放魔劍隱藏的真正力量，

完成以前諸王未能達成的野心——統一大陸。

而今，這項計畫正一步步被推進……

●主角／艾爾文（エルウィン）●女主角／莉雅娜（リアナ）

LEGEND OF LANGRISSER Ⅲ

夢幻模擬戰Ⅲ



人世充滿欲望與願望時，
翹企混沌世界的闇之力就會竄起……

這是一塊利古亞帝國（リグリア帝國）、
可爾西亞王國（コルシア王國）等國環繞富裕王國．
拉卡斯王國（ラーカシア王國）而立的大地。
大地長年和平，讓人幾乎忘了戰爭的存在。
主人公．迪哈德（ディハルト）爲進行騎士修行，離開父母，
侍奉王都（ラーカシア）上空的浮遊城之城主．維力姆侯爵（ウィリアム）。
在主人公正式被敘用爲騎士之日，利古亞帝國突然來攻。
覬覦拉卡斯豐富物產的其他各國也紛紛出兵……
歷史證明此事是肥沃土地與貧瘠土地之差異所造成的事件。
人世充滿欲望與願望時，翹企混沌世界的闇之力就會竄起……
最具代表性的就是，魔劍（アルハザード）和爲此劍而團結的魔物。
不過，光之女神（ルシリス）從４扇門將光之波動送進大地，
預防企圖統治人類界的魔物侵攻。
然而，當這些均衡嚴重崩解時，和平將不再，世界將進入動亂時代……
而今，此事已成事實……

●主角／迪哈德（ディハルト）
●女主角／緹莉絲（ティアリス）、蘇菲亞（ソフィア）、琳法妮（リファニー）、莉娜（ルナ）、妃雅（フレア）

LEGEND OF LANGRISSER Ⅳ

夢幻模擬戰Ⅳ



經過二百年，
人類賭上生命封印的禁忌傳說，
再度綻放光輝！

在遙遠的愛沙里亞大陸（エルサリア大陸），
聖劍&魔劍、人&魔族的攻防於激戰過後，
因光輝末裔・艾爾文（エルウィン）打倒闇之王子（ボーゼル）
和魔族崇拜的混沌之王（カオス）而告結束。
耶士里德王國（エルスリード王國）的首任國王捨命創造的聖劍（ラングリッサー）
也在封印魔劍（アルハザード）後，飛上天界……
經過二百年，在愛沙里亞大陸附近的
雷根布魯克聯邦王國（レーゲンブルク連邦王國）誕生一位野心家。
他的名字叫奇薩羅（ギザロフ）。
野心勃勃的他，使用各種策略，逐漸掌握權力。
他的首要目標是一個和平的小村莊。
這個村子有顆隱藏著魔力的賢者水晶。
奇薩羅為合法奪得這顆水晶，故意對村子課以重稅，使村人謀反。
故事就從這個小村的村長和
主人公・拉迪斯（ランディウス）的乾弟、乾妹引發的謀反開始。

●主角／拉迪斯（ランディウス）
●女主角／菈琪兒（レイチェル）、希法妮（シェルファニール）、安吉娜（アンジェリナ）、瑟蕾娜（セレナ）、莉絲（リスティル）



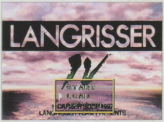
基礎知識　BASIC KNOWLEDGE

CONTENTS



BASIC KNOWLEDGE

【遊戲開始的方法】



只要將 SEGA SATURN 的 CD 正確地裝到主機上，然後打開電源，即可開始遊戲。此時只要按下開始鈕，即會變成標題畫面。然後再按一次開始鈕，即會變成選單畫面。請利用方向鍵選擇「START」「LOAD」「OPTIONS」的其中一個之後，再按 C 鈕決定。

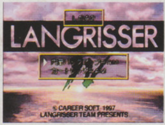
●選擇「START」，即可從頭開始玩。首先決定主人公的名字 < 初期：拉迪斯（ランディウス）>。請利用方向鍵移動游標，再按 C 鈕決定文字。要修正時按 B 鈕刪除。若已決定好名字，就將游標移到「結束（終）」上，再按 C 鈕決定。接下來就會開始進行菈琪兒（レイチェル）的占卜。以此來決定主人公的能力。

●選擇「LOAD」，即可從上次存檔處開始玩。

●在「OPTIONS」中，可以改變各種設定。（參照 P17「設定選單」）

【遊戲結束】

只要符合各劇情敗北條件的其中任何一項，遊戲就會隨之結束。此時，只要按開始鈕，就會回到序幕示範畫面。



『關於存檔』

存檔又分成「劇情過關時的存檔」「劇情途中的存檔」，以及「作戰準備中的存檔」三種。

☆劇情過關時的存檔

每當劇情結束時就會出現，最多可以保存 3 筆資料。

☆劇情途中的存檔

只能保存一個劇情中的資料。此種存檔在與強敵戰鬥前等最能發揮作用。請參照 P17「設定選單」來進行此種存檔。

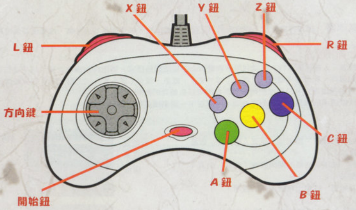
☆作戰準備中的存檔

在劇情途中，可從「作戰準備」重新開始，是最能發揮效用的存檔方式。

『關於讀檔』

讀檔與存檔一樣也分成三種，即從「標題畫面」「設定選單」或是「作戰準備畫面」進行。插入記憶卡，就會出現主機 RAM 及記憶卡 RAM 的選擇。

【操縱器的操作】



	選單畫面等	遊戲進行中
方向鍵	移動游標／換頁	移動游標／換頁
開始鈕	傭兵・道具・魔法説明	開啓設定選單
A 鈕	不使用	移到人物上按住此鈕，即會表示其移動範圍
B 鈕	取消	取消
C 鈕	決定	決定／表示指令選單、部隊資料
X 鈕	不使用	游標移動快速化
Y 鈕	不使用	表示 HP 值的 ON/OFF
Z 鈕	不使用	按住期間可刪除情報視窗的資料
L・R 鈕	不使用	使游標回到可以命令人物身上

重點

※基本操作如下：決定進行會話及事件時按 C 鈕；要回到前一個畫面及取消時按 B 鈕。
另外，同時按他 A ・ B ・ C 鈕及開始鈕就會回到標題畫面。
※在畫面上出現人物的會話訊息時，只要按 B 鈕，訊息即會快速的進行。

【遊戲的玩法】

此款遊戲的玩法如下：只要符合勝利條件，就可以不斷地過關。

1 大陸表示・序幕 表示故事及劇情的勝利條件・敗北條件。

2 作戰準備 由指揮官配置，確認敵勢力之後，僱用士兵、裝備道具加強防備，接著便準備出擊。

『兵士配屬』

由每個指揮官（人物）來進行。可以利用方向鍵的上下來改變指揮官。等選擇指揮官之後，接下來就要決定想要僱用的傭兵。利用方向鍵選擇「增加（増やす）」或是「減少（減らす）」，再利用 C 鈕來增減傭兵。按 B 鈕回復選擇指揮官。只要按開始鈕，即會出現該名傭兵的說明。

※在該劇情所僱用的傭兵只有該劇情有效，所以在下一個劇情必須再重新僱用。

『商店』

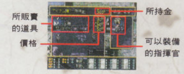
在此進行道具的買賣。請選擇「購買（購入）」或是「出售（賣卻）」。

選擇道具時，在道具名稱的開頭會有「武器・防具・其他」的圖示。

※只要按開始鈕，就會出現該道具的說明。

●購買（購入）……購買道具時，可以裝備的人物就會出現在畫面右方。同時，道具的參數會出現在畫面下方。

●出售（賣卻）……已經被人裝備的道具會變暗表示。只要將游標移到該道具上，裝備該道具的人物就會出現在畫面右方的裝備者欄。





『道具裝備』

選擇裝備道具的人物，以「武器」「防具」「其他」的順序裝備道具。在畫面下方會表示出裝備該道具時參數的變化。

無法裝備的道具不會出現在畫面上。

※只要按開始鈕，就會表示出該道具的說明。其他人物所裝備的道具則會變暗表示。



如同兵士配屬及指揮官配置時，只要在選擇指揮官的場所按開始鈕，就可以看到該人物所能使用的「魔法・召喚・技能」。剛開始會表示魔法，之後只要利用 C 鈕即可轉移到召喚→技能。

『指揮官配置』

選擇所要配置的指揮官，然後配置到地圖上。只要將指揮官配置到附有記號的地方，也就能同時配置傭兵。有的劇情會硬性規定配置地點。此時，指令就會變暗，只能進行地圖的確認。

『SAVE』

可以存檔。這裡是指在 P10 所說明的「作戰準備中的存檔」。

『LOAD』

重新叫出先前存檔的資料。

『出擊』

等所有準備結束之後，便是出擊的時候了。只要選擇此指令，即可開始作戰。



3 作戰開始

對我軍指揮官所統率的士兵部隊下達命令並進行戰鬥。以「判斷力」爲基準決定行動順序，接著執行戰鬥。按開始鈕之後即可看到前六個行動順序。同時，也能以右上的數字來確認。只要符合勝利條件，即能前往下一個劇情，若符合敗北條件，遊戲隨即結束。

※ HP 成爲 0 的部隊就會自動消失。只要打倒敵人，就會累積經驗值，所以不妨多打倒敵人來培育強力人物。另外，即使是指揮官的傭兵打倒敵人，經驗值也會累積到該指揮官身上。

※當指揮官的 HP 變成 0 ，該部隊就會全滅。此時只能得到所消失部下經驗值的二分之一。

4 畫面的看法

畫面上會表示出各種的情報。



『部隊的看法』

通常己方部隊是面向右方，敵方部隊面向左方。

※只要按 Y 鈕即可使「 HP 」及「指令圖示」 ON/OFF 。



『情報視窗的看法』 用語説明請參照第 14 頁

◆游標不在部隊上



◆游標在指揮官部隊上



◆游標在傭兵部隊上



情報視窗中的用語説明

魔法的種類和記號

綠色的文字（向己方同伴施加就會變得有利的魔法）

a＝攻擊1（アタック1）、A＝攻擊2（アタック2）
p＝防禦1（プロテクション1）、
P＝防禦2（プロテクション2）
R＝抵抗（レジスト）、↑＝快速（クイック）

黃色的文字（被敵人施加的話則會變得不利的魔法）

S＝催眠（スリープ）、Z＝阻斷（ゾーン）、
M＝沉默（ミュート）
D＝衰弱（デクライン）、C＝混亂（コンフューズ）、
↓＝緩慢（スロー）
石＝石化、P＝毒、マ＝麻痺（マヒ）

用語解説

※1 地形修正值：受地形效果影響所造成的防禦變化值。

※2 特別修正值：根據軍隊的屬性（移動狀態）和地形效果而產生的防禦變化值。（舉例來説，人魚在水上很強）。

※3 指揮修正值：在指揮官指揮範圍內的部下所增加之能力值，有攻擊力修正值（A＋）、防禦力修正值（D＋）和魔法耐性修正值（M＋）。指揮官本身並沒有增加。指揮範圍外的傭兵是A＋、D＋減10，M＋減20。

『戰鬥畫面』



修正值
只有部隊在指揮範圍內戰鬥時有效。指揮官所擁有的攻擊，防禦修正值會被加在其中。只是，對指揮官本身的戰鬥沒有影響。

地形效果
根據此地地形的特色，防禦力也會增加。
就連部隊的性質（移動形態）也會有變化。

HP（耐久力）
HP減少，攻擊回數會就減少。

指揮官的臉
表示部隊指揮官的臉。

經驗值參數
參數足夠，等級就會上升。

『關於指揮範圍』

地圖上閃爍的部分是指揮範圍。根據所屬顏色各有不同。



『會話』

可用B鈕讓會話消音和訊息表示高速化。



『檢查參數』

把游標移動到部隊上後按C鈕，會顯示出參數。

此時按開始鈕，也會顯示出傭兵説明。

若有初次遇見的敵人，檢查敵情也是重點。



【部隊的能力與參數】

全部隊的能力	職業	部隊的職業。根據職業的不同各參數也有所不同。
	A 或者 AT（攻擊力）	數値愈大，給予敵人的損害愈大。
	D 或者 DF（防禦力）	數値愈大，敵人給予的損害愈小。
	判斷	這個數値愈高，執行命令的次數也愈多。判斷力 50 以上的人物，一回合會有一次以上的命令；未滿 50 的部隊，則有些回合會無法執行命令。另外使用魔法時，因爲是在魔法的詠唱時間內把次回命令的時間計算出來，所以和判斷力沒關係。
	HP（耐久力）	最大 10 ，受到攻擊會減少。變成 0 時，部隊會消滅。
	屬性	相容性和地形效果等變化。
	MV（移動力）	使用移動指令一次可移動的距離（格）。實際的移動量會受地形的影響。
	魔法耐性	表示對魔法的魔法耐性，有炎、冷氣、大地、風、雷、精神、神聖、物理 8 種屬性。數値愈高，對魔法的耐性也就愈高。而數字用「…」時，則表示魔法對其無效，文字是黃色時，則表示會吸收魔法（可回復 HP）。
指揮官的能力	名字	指揮官的名字。
	L（等級）	經驗値累積，等級就會上升。等級升高，戰鬥則變得更有利。而且，等級若變成 10 ，就能夠轉職（轉職後等級會回到 1）。
	經驗値參數	本身（指揮官）或所屬部下擊倒敵方部隊時，經驗値會增加。經驗値的參數如果足夠的話，部隊會自動地提升等級，能力也會上升。
	指揮範圍	顯示部下戰鬥時的領域半徑，這領域加上了對戰鬥有利的各參數値。參數値愈大，就可在廣大範圍內讓部下從事有利的戰鬥。地圖上，以指揮官爲中心的藍色閃爍領域，便是指揮範圍。
	攻擊力修正値 A ＋	在指揮範圍內的傭兵攻擊力累加値。
	防禦力修正値 D ＋	在指揮範圍內的傭兵防禦力累加値。
	魔法耐性修正値 M ＋	在指揮範圍內的傭兵魔法耐性累加値。
	MP（魔法値）	可以使用多少次魔法的基準。
	使用魔法	依據職業不同，所能使用的魔法也會不同。等級上升後魔法效果也隨著提高。
	召喚	覺醒時，從兩者之中擇一。選擇時可按開始鈕，來觀看參數說明。
	特殊能力	自動被使用的特殊能力。只是，能夠使用的特殊能力依指揮官而異。

【關於轉職】

等級達到 10 就可以轉職。

在每個等級所僱用的傭兵、魔法或成長率，都已被設定好了。



【攻擊相關表】

●相當有利　○有利
▽不利　×相當不利

例：步兵對槍兵的攻擊爲「有利」。

攻擊＼防禦	步兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戰士	對魔僧侶	飛兵	飛弓兵	對空飛兵	不死步兵	靈	魔族	膠人
步兵			▽	▽	○										
上陸兵			▽	▽	○										
騎兵	○	○			×	○	○	○				○			
不死騎兵	○	○			×		○	▽				○			
槍兵	▽	▽	●	●		▽	▽	▽							
僧侶			▽		○							●	●	○	○
神官戰士			▽	▽	○							○	○	○	○
對魔僧侶			▽	○	○							●	●	●	●
對空飛兵									●	●					
不死步兵			▽	▽	○	×	▽	×							

●步兵：步兵、魔術師、召喚術師、盜賊、山僧（野伏）
●騎兵：騎兵、特殊騎兵、重裝騎兵
●神官戰士：神官戰士、僧兵
❈無相容性：水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓兵、短距離弓兵、弓騎兵、龍、精靈

■弓兵的注意要點

與以往的『夢幻模擬戰』系列不同，此作中的弓兵對飛兵並沒有作有利的修正。

不過，對於直接攻擊則變成非常不利。

這裡所講的弓兵指的就是弓兵．長距離弓兵．短距離弓兵．機械弓兵．弓騎兵．水上弓兵．弓裝備指揮官。

【選單畫面的指令說明】



時間經過，遇到可以命令的部隊，就會出現指令。指令的內容視「指揮官」「傭兵」「召喚魔獸」而異。此外，在指令出現時按下B鈕，便可確認地圖。此時若按下開始鈕，就會顯示出設定選單。還有，在確認地圖後，若想要搜尋正在等待輸入命令的部隊時，只要按下L或R鈕，游標就會移到正在等待輸入命令的部隊上。

（注）未輪到行動順序的部隊（非處於等待輸入命令的狀態）無法發動。「輪流順序表」會同時表示在設定選單畫面的右方。

（注）傭兵的指令選單分為2個階段。一個是可下達只讓該部隊「移動」和「攻擊」的命令。另一個是，只要按下方向鍵的左右，就可對全體傭兵下達「指令」「終了」「待命（待機）」3種命令。

移動（指揮官・傭兵・召喚魔獸共通）

會顯示出可在地圖上移動的範圍，只可對正處於等待輸入命令狀態的己軍部隊下達命令。利用方向鍵移動「靴子」型的游標，決定好移動場所之後按C鈕暫時決定（在此階段時可按B鈕取消），接著再按一次C鈕正式決定。在移動場所的暫時決定狀態時要是位於可攻擊敵人的距離之內，便可直接攻擊敵人。

攻擊（指揮官・傭兵・召喚魔獸共通）

選擇本指令，或是在利用「移動」指令執行移動的暫時決定狀態位於可攻擊敵人的範圍之內時，游標就會變成「劍」或「弓」型。此時，可以對在攻擊可能範圍之內的一個敵部隊發動攻擊。不過，要是己方發動攻擊，敵方也會加以反擊。不想攻擊時，請將游標移到己方部隊，按下C鈕（若是在移動的暫時決定狀態進行攻擊，游標就會變成「OK？」），確認之後再度按下C鈕。

（注）部隊的攻擊範圍雖與該部隊鄰接的上下左右之敵部隊，不過精靈（エルフ）和弩砲兵（バリスタ）等持弓的部隊卻可進行遠距離攻擊。若利用敵射程的範圍外來進行攻擊，就不會受到反擊。

魔法（指揮官・召喚魔獸）

畫面會顯示出魔法的選單，可選擇想使用的魔法。一按C鈕決定好魔法，就會在地圖上表示出射程距離（魔法所及的距離）。此時游標會變成「手杖」型。將「手杖」型游標移到想對其施展魔法的地方按下C鈕，就會表示出魔法的效果範圍。做好確認之後再度按下C鈕，就會開始吟唱魔法。執行之前可按B鈕來取消。

各魔法都有固定的MP消費值，殘餘MP不足時，便無法使用。
可使用的魔法很多，無法全部表示在1個畫面時，會接續到下一個畫面。可利用方向鍵的左右進行頁數的切換來查看下一頁。
在選單畫面按下開始鈕，就會出現魔法的說明。



待命（待機）（指揮官・傭兵・召喚魔獸共通）

稍微延遲輸入命令。想配合指揮官和傭兵的行動時機時，或想錯開使用魔法的時機時本指令可發生效用。
不過，若是傭兵時，只要有一位正在行動，就無法選擇待命指令。

治療（僅限於指揮官）

使用了本指令的指揮官可回復3HP、2MP。而每次劇情一過關，HP和MP就會完全回復。

召喚（僅限於指揮官）

進行召喚魔獸。按下開始鈕就會出現說明。

指令（僅限於傭兵）

以傭兵選擇「終了」時，未行動的部隊會遵從本指令內容自動行動。指令內容有「通常」「防禦」「戰鬥」「手動」4種。（請參照次頁）



通常

以 HP 少的敵人為中心，對較弱的敵人發動攻擊。



防禦

經常跟隨在指揮官的上下左右，不會自行發動攻擊。



戰鬥

比「通常」更為好戰，但是卻不會發動不利的戰鬥。



手動

無法進行自動操作。

終了（僅限於傭兵）

結束指令，未行動的部隊會遵從指令，自動行動。

設定選單



遊戲中若按下開始鈕（或是在將游標移到部隊以外位置的狀態下按下 C 鈕），就會出現「設定選單」。請選擇想執行的指令後按下 C 鈕。
畫面右方會顯示出行動順序表。藍字是代表己方、白字是 NPC 、紅字是敵方。另外，在名字前方豎著旗子的是指揮官。

勝利敗北條件　表示遊戲中的劇情之勝利條件、敗北條件。

SAVE　**存檔**：可在劇情進行途中存一次檔。

LOAD　**讀檔**：叫出存檔的資料。

コンフィグ　**設定**：可設定各式各樣的遊戲環境。請利用方向鍵的上下來選擇指令，利用左右進行變更。決定後可利用 B 鈕返回原畫面。



メッセージ速度	訊息速度：可設定訊息進行的速度。
SLG 速度	可設定遊戲的速度。
戰鬥シーン	戰鬥畫面：可省略戰鬥畫面。"リアル"（真實）時只能觀看 PC 那邊的戰鬥。
音聲	聲音：可 ON/OFF 效果音和配音。
BGM	背景音樂：可進行立體音、單音的切換。
情報バー	情報資料：可變更情報視窗的背景。





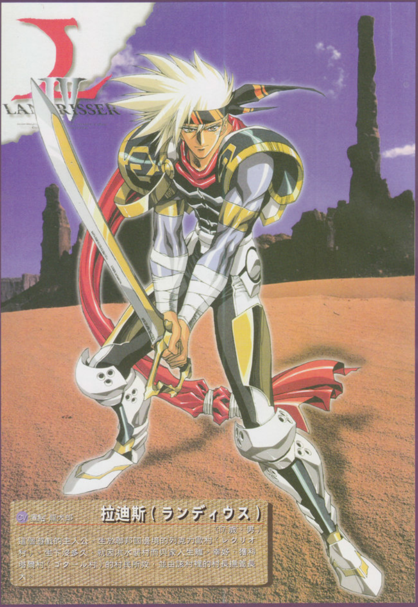


CHARACTER

人物介紹　CHARACTER INFORMATION

INFORMATION

CONTENTS



CV 置鮎 龍太郎

拉迪斯（ランディウス）

（17歲．男）

這個遊戲的主人公，生於聯邦國邊境的列克力歐村（レグリオ村），生下沒多久，就因洪水襲村而與家人生離，幸好，獲科塔爾村（ゴクール村）的村民所救，並由該村裡的村長撫養長大。



●黑白畫像



感情融入 IN

繼承經過 200 年之聖劍傳說的主人公！



村長的親生兒子．里奇（リッキー）和女兒．菈琪兒（レイチェル）敬主人公如親兄。遊戲序盤的目的是：取回被奇薩羅（ギザロフ）用計奪走的「賢者水晶」和被擄的菈琪兒。在遊戲中，可以欣賞「巧遇迷途少女」「因洪水之災而離開家人」等等高潮。玩家可以透過他體驗聖劍的新傳說。

FACE IN SCENE

平常的表情



撤退的表情



憤怒的表情



悲哀的表情



幼少的表情



幼少的表情





↑奇薩羅謝絕成爲豐富領地的領主，自願接管小村莊。他的目標是「賢者水晶」。



←主人公的乾爹企圖掩護主人公等人脫逃。畫面依是生是死而異，共有2種類。

Start in Scenario 0

戀愛模擬要素與多重劇情、多重結局

這次也有在前作「III」爲大家所熟悉的戀愛事件，女主角依台詞選擇而定。女主角的友好度會影響在遊戲高潮發生的告白事件之結果。而且，結局會因各種條件而變化。如果沒有老老實實地賺取經驗値，很難看到所有角色的快樂結局。

Class Change & Class Up

開始時的角色塑造會影響基本狀態

主人公的狀態雖依遊戲開始時，回答菈琪兒的問題而定，但諸位女主角的友好度或戰鬥能力會被加算到該數値。尤其是第1題和第2題是決定轉職種類的重要問題，對遊戲的進行極爲影響（請參考角色塑造指南）。主人公不僅可以變成騎兵類型、魔法使類型，還可轉成強力的隱藏職業，可說是萬能類型的角色。

主人公的轉職表

- 騎士（ナイト）
  - 銀騎士（シルバーナイト）
    - 第2候補――2級
    - 勇猛騎士（ブレイブナイト）
    - 第1候補――2級
  - 第1候補――1級
- 第2候補――3級 ― QUEEN（クィーン）
- 大騎士（ナイトマスター） ― ACE（エース）
- 第1候補――3級 ― JACK（ジャック）
- 第3候補――3級 ― KING（キング）

	候補 A	候補 B	候補 C	候補 D
1級	鬥劍士（グラディエーター）	猛鷹領主（ホークロード）	魔導士（ソーサラー）	聖騎士（[illegible]）
2級	格鬥王（バトルマスター）	龍騎士（ドラゴンナイト）	術士（メイジ）	聖騎士（パラディン）
3級	大劍師（ソードマスター）	龍領主（ドラゴンロード）	大術士（アークメイジ）	聖者（セイント）
隱藏職業	自主規制	自主規制	自主規制	自主規制

Chapter in Scenario : EX



In Scenario;01

←獲得騎槍（ランス）。遊戲展開會變得比較順利。



In Scenario;12

←也可將帕谷（パルク）、艾咪（エミリー）和朗弗特（ランフォード）全部打倒。



In Scenario;17

←在這裡要決定分歧（分成3部分）。



In Scenario;23

←主人公的戀愛，成敗視對方的友好度而定。



CV 石川 英郎

里奇（リッキー）

（14歲．男）

村長的親生兒子兼主人公的乾弟。敬愛主人公如親哥哥而稱他為「兄上（這是日本人對哥哥的敬稱）」，稱呼菈琪兒（レイチェル）為「姐上（敬愛的程度同兄上）」。對主人公是絕對的信賴。



●黑白畫像



感情融入 IN

我是美的使者，世上的女孩啊，請聽我說！



村長的親生兒子兼菈琪兒（レイチェル）的弟弟。敬拉迪斯（ランディウス）如親兄，抱持著絕對的信賴。對自己相當有自信，幾近自戀。主張男女平等，對女孩子非常溫柔。總愛在女生面前耍帥，對遊戲序盤登場的希法妮（シェルファニール）一見鍾情。個性率真、熱情，不會隱藏自己的感情，一根腸子通到底。這種熱情的個性可說是他的最大魅力。兼具身為戰士的天賦與精通魔法的資質是得自村長的遺傳？

FACE IN SCENE

平常的表情



撤退的表情



害羞的表情



悲哀的表情



笑的表情





↑里奇一見希法妮就被迷得暈頭轉向。可以藉著和女主角們邂逅，體驗遊戲的戀愛模擬要素。



←這是劇情18A一開始的事件，選擇某些台詞時，主人公和里奇會變成情敵。

Start in Scenario 1

因原氏的插圖設計而從丑角的設定變成溫柔的美男子

據說，企畫遊戲之初，里奇是被設定成會稱自己為「俺」的丑角，直到設計人員看到原氏完成的插圖，才變更設定，使他成為小生。雖然在序盤可能會被誤認為只是普通的步兵戰士，但只要不斷提升等級、進行轉職，就會逐漸發揮本領。可以轉職成擅用各種攻擊魔法之魔法使的最高職業。

Class Change & Class Up

可以成長為一流的戰士或魔法使，值得用心培育！

初期設定的判斷力是 50(主人公是 40)。在遊戲序盤，雖然戰鬥表現不如主人公、等級也不易提升，但只要獲得經驗、習得「雷（サンダー）」等等攻擊魔法，就可用魔法使的身份，馳騁戰場。不論劇情分歧怎麼影響遊戲展開，里奇都會陪著主人公走完旅程，可說是重要的旅行伙伴。

里奇的轉職表

- 戰士（ファイター）
  - 鬥劍士（グラディエーター）
    - 格鬥王（バトルマスター）
      - 大劍師（ソードマスター）
      - 海領主（サーペンロード）
    - 將軍（ジェネラル）
      - 海領主（サーペンロード）
      - 元帥（マーシャル）
  - 魔導士（ソーサラー）
    - 將軍（ジェネラル）
      - 元帥（マーシャル）
    - 術士（メイジ）
      - 元帥（マーシャル）
      - 大術士（アークメイジ）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:03

←里奇習得魔法時，戰法會有很大的改變。



in Scenario:06

←光是發動一發攻擊魔法，就可造成這種效果。



in Scenario:12

←敵方援軍排山倒海而來，這是考驗他魔法能力的劇情。



in Scenario:17

←不論劇情怎麼分歧，里奇都會與主人公在一起。



CV 住友 優子

菈琪兒（レイチェル）

（15歲，女）

村長的親生女兒兼里奇（リッキー）的姐姐，稱主人公為「小哥」，內心對他充滿愛慕之情，從角色塑造時的台詞可知，她是個愛撒嬌的可愛女孩。不知是否因村長血源的緣故，隱藏著非比尋常的魔法天賦。



●黑白畫像



感情融入 IN

持有罕見魔法資質的嬌嬌女！



女主角之一。生性愛撒嬌。雖和主人公．拉迪斯（ランディウス）是乾兄妹的關係，但對她而言，拉迪斯不只是哥哥。因被奇薩羅（ギザロフ）發現具有魔法使素質而被抓走。之後，雖會回歸小隊，但沒多久又告失蹤。故事會因奇薩羅的策略而往意外的方向發展。拉迪斯可以將她救離奇薩羅的魔掌嗎？

FACE IN SCENE



平常的表情　驚愕的表情　害羞的表情　笑的表情　高興的表情　拒絕的表情　高興的表情　高興的表情　無精打采的表情



↑奇薩羅的魔眼作怪，菈琪兒對己方的呼喚毫無反應。



←菈琪兒行蹤不明？小隊的每位成員都很擔心，就像自己的親人失蹤般……

Start in Scenario 4

菈琪兒溫柔的呼喚令玩家心癢癢

遊戲開始時，主人公只將菈琪兒當作乾妹看待。這一點可從第 4 話『兄妹之絆（兄妹の絆）』的女主角選擇問題窺知一二。之後，菈琪兒會因在遊戲中盤失蹤等等事件的發生，不常和小隊共同行動。但是，主人公會慢慢發現菈琪兒在自己的心中佔有重要的份量。

Class Change & Class Up

提升等級的機會不多，千萬別錯過！

奇薩羅的猜測沒有錯，菈琪兒確實具備了罕見的魔法素質。不過，因她和小隊一起行動的機會不多，所以很難將她培育成上級職業。最有效率的培育方法有以下 3 種。第 1 種：積極使她回復小隊的 HP ；第 2 種：先消耗敵指揮官的 HP ，再用菈琪兒給予致命的一擊；第 3 種：活用道具。善用這 3 種方法，可以有效率地使菈琪兒成長。

菈琪兒的轉職表

- 治療師（ヒーラー）
  - 敎士（クレリック）
  - 巫師（シャーマン）
    - 聖騎士（パラディン）
    - 牧師（プリースト）
    - 召喚師（サモナー）
      - 聖者（セイント）
      - 大牧師（ハイプリースト）
      - 大術士（アークメイジ）
      - 巫術師（ウィザード）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario;00

←從角色裝還看菈琪兒的魅力。



in Scenario;01

←奇薩羅將軍利用傳送魔法，帶走菈琪兒。



in Scenario;03

←面對「小哥，怎麼樣嘛」這種撒嬌似的發問，您怎麼回答？



in Scenario;??

←在菈琪兒失蹤前，將裝備品交給某人……這算不算犯規？



CV 神谷 浩史

馬克雷恩（マクレーン）

（28歲・男）

在他回復神志時，時間已經過了1年。而且，理應陪伴在旁的妹妹・瑪莉（マリー）也下落不明。自已也變成了傷痕累累的醜陋模樣。這究竟是怎麼回事呢……為了找尋失落的記憶，解開這麼多令人不解的謎題而展開復仇之旅。



●黑白畫像



感情融入 IN

傷痕累累的外表下，隱藏著悲傷的過去！



馬克雷恩因外表"醜惡"而受人排擠，非常孤獨。甦醒過來時，時間已過了1年。為了知道在這段自己毫無記憶的日子裡究竟發生什麼事、失蹤的妹妹究竟在何處，他隱藏了盡是傷痕的身體和機械製的左眼，展開沒有目的地的旅行。所幸，在與主人公相遇，結伴同行的期間找到了一些線索。

FACE IN SCENE

平常的表情　撤退的表情　笑的表情　悲哀的表情　憤怒的表情　驚愕的表情





↑這是回到故鄉時的回憶畫面。為追尋喪失的記憶和失蹤的妹妹、解開自己的身體之謎而展開旅程



←在救出主人公的妹妹之同時，獲得找尋妹妹的線索且回復了片斷的記憶。

Start in Scenario 2

邂逅為找尋失去之記憶和妹妹的消息的孤獨男子

在第2話『流浪的戰士（放浪の戦士）』和主人公一行人偶然相遇。出外找尋失去之記憶和妹妹的消息的馬克雷恩對以強韌的兄妹之情聯繫的主人公一行人之遭遇感同身受，願意幫忙。戰鬥知識豐富的他，會教授主人公「三者互制（步兵、槍兵與騎兵的屬性關係）」的戰鬥基本法則。經過數場戰鬥後，便會知道彼此的敵人是一樣的。

Class Change & Class Up

體會不同於其他角色的轉職魅力

加入小隊之初，馬克雷恩可以僱用槍兵與步兵。而且，等級一上升，就可僱用水上兵。軍隊有水上兵的時候，如果玩家的戰鬥方法得當，就可大幅變更戰略，使進展變得更有利。建議藉著和使用回復魔法的角色之連攜提升等級，使他轉職成最高級的職業。原因是，如果他裝備了「速度之靴（スピードブーツ）」，將會變成絕大的戰力。

馬克雷恩的轉職表

- 戰士（ファイター）
  - 隊長（キャプテン）
  - 鬥劍士（グラディエーター）
    - 海騎士（サーペンナイト）
    - 將軍（ジェネラル）
    - 刺客（アサシン）
      - 海領主（サーペンロード）
      - 大劍師（ソードマスター）
      - 元帥（マーシャル）
      - 忍者

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:02

←「三者互制」的理論迫使希拉（ブラー）隊長撤退。



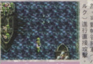
in Scenario:03or04

←在序盤，「馬克雷恩附近有騎兵」幾乎已成了口號。



in Scenario:08

←這個劇情是防衛戰。馬克雷恩可以儘量發揮、儘量成長。



in Scenario:16

←看看地圖就可一目瞭然。可對帕谷將軍（バルク）進行直接攻擊。



CV 桑島 法子

安吉娜（アンジェリナ）

（16歲・女）

卡戈西王國（カコンシス王國）的公主，有位名叫希法妮（シェルファニール）的雙胞胎姐姐。對人見人愛的姐姐，抱持著複雜的情結。雖然個性外向且好勝，但也有其脆弱的一面。





●黑白畫像



感情融入 IN

回憶是個小小的傳說，有時會決定一個人的命運！



不知是否因幼時就被母親交待：「妳比較堅強，要好好照顧姐姐」，凡事都很獨立。為了保護軟弱的姐姐，努力習劍，鍛鍊自己，因而給人男性化的印象。雖然個性看起來和雙胞胎姐姐．希法妮截然不同，但事實上也有溫柔、脆弱的一面。

FACE IN SCENE

平常的表情



憤怒的表情



撤退的表情



害羞的表情



幼少的表情



幼少的表情







↑卡戈西王被老將．布諾（ブルーノ）暗殺．安吉娜誓為父親報仇……。

←殺父之敵．布諾雖是4支弓傭兵部隊兼魔法使的指揮官，但很怕直接攻擊。

Start in Scenario 3

統率飛兵的女戰士。重點是提升防禦力與魔法耐性。

在第3話『雙胞胎公主（雙子のプリンセス）』以飛馬騎士的身份登場。在被聯邦軍團團圍住，身陷險境之際，獲得前往奇薩羅（ギザロフ）宅邸的主人公所救。因奇薩羅之謀而被聯邦通緝的安吉娜一行人和同樣是被聯邦追殺的主人公一行人會合，展開營救菈琪兒（レイチェル）之旅。

Class Change & Class Up

在遊戲序盤藉天空射手（スカイアーチャー）獲取經驗值，等待轉職

在遊戲中，可讓安吉娜負責攻擊魔法使和弓兵。她的部隊具有很高的判斷力，適合作先鋒部隊。不過，在序盤的直接戰鬥力稍差，必須借助武裝。因此，在未獲得適合的武裝之前，必須利用天空射手確實打倒敵人以賺取經驗值並提升等級，待獲得適當的武器與防具，再藉「速度之靴（スピードブーツ）」增加飛行距離，迅速地以間接攻擊來消滅的敵人。

安吉娜的轉職表

- 飛馬騎士（ペガサスナイト）
  - 飛馬領主（ペガサスロード）
    - 獨角獸騎士（ユニコーンナイト）
      - 獨角獸領主（ユニコーンロード）
      - 龍領主（ドラゴンロード）
    - 龍騎士（ドラゴンナイト）
      - 龍領主（ドラゴンロード）
      - 游擊王（レンジャー）
  - 鬥劍士（グラディエーター）
    - 龍騎士（ドラゴンナイト）
    - 格鬥王（バトルマスター）
      - 游擊王（レンジャー）
      - 大劍師（ソードマスター）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario;04

←採取積極幫助主人公一行人的態度。



in Scenario;12

←回憶是安吉娜堅強的原因，也是她脆弱的主因。



in Scenario;12

←幼時的記憶是令她心情激動的熾熱回憶。



in Scenario;16

←遊戲後半，若她有能力獨力迎戰敵水兵，就可安心。



CV 岩男 潤子

希法妮（シェルファニール）

（16歲・女）

卡文西王國（カコンシス王國）的公主，安吉娜（アンジェリナ）的姐姐，雖然溫柔可愛，人見人愛，但生性怯懦、畏縮。為表示本國對聯邦沒有敵意而和安吉娜以人質的身份，前往聯邦國。



●黑白畫像



感情融入 IN

卡戈西王國的聖女，受所有國民愛戴！



外表柔弱但內心剛強，愛國家、愛家人、愛朋友。以魔法使的身份登場，用攻擊魔法應戰。以人質身份留在聯邦國的兄長病死後，她和妹妹便變成人質，住進聯邦國的里瓦元帥（リヴァース）的居城。但沒多久就收到「母親病危」的信，獲准暫時回國。怎料，野心勃勃的奇薩羅（ギザロフ）藉此大作文章……結果，這件事成了聯邦軍侵略卡戈西王國的藉口。

FACE IN SCENE

平常的表情



不安的表情



憤怒的表情



害羞的表情



驚訝的表情





↑使她轉職成移動能力一流的魔法使，就可用一位與眾不同的魔法使享受遊戲。



←事先決定進展至此的劇情，就不用再為她和其他角色的轉職感到疑惑。

Start in Scenario 4

嚐嚐希法妮的隕石攻擊會是不錯的經驗！

歷經父親死亡、和許多伙伴邂逅，逐漸步上女王之路的她，也是愛慕主人公的女主角之一。此作的劇情分歧成 3 個部分。在聯邦國、魔族、卡戈西王國這種複雜的關係中，她有可能是敵、也有可能是友。換句話說，她是一位會令玩家內心糾結的角色。如果她成了敵人，將是一位操縱攻擊魔法的超級勁敵。

Class Change & Class Up

左右小隊全員轉職的希法妮之育成法

希法妮一在劇情 3 登場，就會使用攻擊魔法。因此，大部分的玩家可能從遊戲序盤就在不知不覺中，常常倚賴她的魔法，使她的經驗值直線增加。在這種情形下，若她習得「雷暴（サンダーストーム）」之類的集體攻擊魔法，就有可能發生一人獨佔經驗值的情形。總之，希法妮會左右小隊全體的戰鬥方式，必須特別留意。

希法妮的轉職表

法術師（ウォーロック）	巫師（シャーマン）	召喚師（サモナー）	巫術師（ウィザード）
	魔導士（ソーサラー）	術士（メイジ）	大劍師（ソードマスター）
		獨角獸騎士（ユニコーンナイト）	大術士（アークメイジ）
			獨角獸領主（ユニコーンロード）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:18

←除了魔法系的職業之外，還可轉職成以直接戰鬥吸引人的職業。



in Scenario:18

←對發動「雷（サンダー）」的敵人奪取 3 HP。



in Scenario:18

←利用「火球（ファイヤーボール）」等等集體攻擊一口氣賺取經驗值。



in Scenario:18

←一直偽裝成忠臣的布諾（ブルーノ）將軍暗殺了父親。姐妹合力打倒他！



CV/野島健兒

維萊（ウィラー）提督

（28歲・男）

卡戈西王國（カコンシス王國）的提督，雖然外表不起眼、行為有點吊兒郎噹，但事實上是位可以確切掌握現況，極具遠見的智慧派。不過，對劍術一竅不通，可能連小孩都打不贏。





●黑白畫像

感情融入 IN

用腦戰鬥。主人公的最佳助手！！



此人乃是卡戈西王國的提督。以冷靜超群的頭腦指揮作戰，具有將不利戰況導向勝利的實力。不過，在一意孤行的卡戈西王面前，他的智慧很少派得上用場。和聯邦的朗弗特（ランフォード）是士官學校時代的同學。在士官學校時，因爲劍術爛到極點且沒有懂得欣賞他的奇策的老師，成績爛到差點留級。然而，和主人公一行人相遇後，他就會發揮驚人的實力。

Start in Scenario 3

利用聰明頭腦訂定一流戰略的年輕提督

卡戈西王國決定以希法妮（シェルファニール）和安吉娜（アンジェリナ）作新人質。負責同行保護公主的他，抵達聯邦沒多久就收到王妃性命垂危的通知，於是決定馬上回國。結果，在歸途受到聯邦軍圍攻。聰明的他開始懷疑……在這個遊戲中，他是讓整個劇情更有連貫性的"說書者"。



↑返回卡戈西王國的途中，被聯邦軍圍攻。天性樂觀的他，在這種危急的情況下，一點也不緊張。



←雖然劍術遜斃了，不會參戰，但會給予許多有益的建議。

FACE IN SCENE



平常的表情



苦惱的表情



戲謔的表情



撤退的表情

角色相關圖

從卡戈西王國衍生出來的人際關係

在卡戈西王國內，他是擔任提督的職位。名義上是依照國王的指示行動，但事實上是由他負責指揮，瑟蕾娜（セレナ）和布諾（ブルーノ）將軍有時也得聽他的命令行事。和主人公一行人相遇，使得他有機會可以一展所長，實行無人理解的奇策。除了主人公之外，在士官學校同期的朗弗特也是他的知音。



Chapter in Scenario : EX



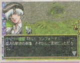
in Scenario;06

←在這裡可以看出維萊的個性。



in Scenario;14

←陷入一籌莫展的絕境，奇策也需要有兵才能實行。



in Scenario;15

←以前的同學變成今日的敵人。



in Scenario;18

←在動盪不安的情勢中，目睹暗殺慘事。



CV 濱田 葉子

瑟蕾娜（セレナ）將軍

（25歲・女）

雖是女性，但憑著一身了得的本領，成為卡戈西王國（カコンシス王國）的主要戰力。外柔內剛，也有女性溫柔的一面，愛慕維萊（ウィラー）提督。



●黑白畫像



感情融入 IN

才色兼美。值得倚賴的卡戈西王國女戰士！



在故事的前半段，主要是和維萊提督一起行動，爲卡戈西王國而奮戰。和主人公等人並肩作戰是從劇情中盤開始。她是一位會隨機應變的厲害指揮官，譬如說，在劇情 9 中會斷然地切斷聯邦軍的補給線，製造迅速決戰的環境。這可能是她受自己暗戀的機智派之維萊提督的影響。可說是戰鬥能力最強、個性最穩重的女主角。

FACE IN SCENE

平常的表情



憤怒的表情



撤退的表情



擔心的表情



害羞的表情





↑維萊提督提議將主人公一行人納入正規軍，但不被國王接受。不過，瑟蕾娜主動加入作戰行列。



←正式成爲伙伴的她應該會很活躍，可讓她儘量發動補助魔法。

Start in Scenario 15

卡戈西王國的戰鬥名將加入，主人公的戰鬥變得更輕鬆

以奇蹟式的勝利漸露頭角的卡戈西王國終於主動進軍。不過，行動被聯邦識破，進軍受阻而回。在撤退中，再度受聯邦軍圍攻。雖然先前沒和主人公等人一起行動，但從這個劇情開始，會與主人公並肩作戰。而且，她也會使用回復系魔法，不用再靠菈琪兒（レイチェル）一個人硬撐了。

Class Change & Class Up

輔助菈琪兒發動回復魔法或用劍殺敵！

因是中途加入，所以在事件中，等級會上升、有 2 次的轉職機會。最好事先想好要怎麼藉這 2 次的轉職機會去培育她。在此有 2 個建議。1 個是，讓她步上劍士之道，將她培育成最強的女戰士。另 1 個是，以聖者（セイント）、大牧師（ハイプリースト）爲目標，將她培育成用回復系魔法爲小隊效力的僧侶系職業。請以她和其他角色的平衡點來作考量，訂定最具效率的戰略。

瑟蕾娜的轉職表

- 戰士（ファイター）
  - 鬥劍士（グラディエーター）
    - 將軍（ジェネラル）
      - 大騎士（ナイトマスター）
      - 元帥（マーシャル）
    - 聖騎士（パラディン）
  - 聖戰士（エキュイユ）
    - 聖騎士（パラディン）
      - 元帥（マーシャル）
      - 聖者（セイント）
    - 牧師（プリースト）
      - 聖者（セイント）
      - 大牧師（ハイプリースト）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:02

←卡戈西王國的情勢愈來愈不妙。



in Scenario:14

←危險時，在乎長官的安危勝於自己。



in Scenario:17

←如果沒有締結同盟，就會反覆同樣的事。



in Scenario:17

←不論什麼時候，都以確認維萊提督的安全爲優先。



朗弗特（ランフォード）將軍

CV 安井 邦彥

（26 歲・男）

和艾爾登（アルタン）不同的是，此人信奉實力主義，不以自己是貴族出身而驕傲，唯才是用，不論出身。因為劍術高人一等，判斷力超卓，年紀輕輕（26 歲）就當上將軍。



●黑白畫像



感情融入 IN

唯才是用，生性善良的聯邦軍年輕名將！



貴族出身，以第一名的優異成績自名門學校，聯邦士官學校畢業，可說是菁英中的菁英。生性謙虛，不像艾爾登那樣，狗眼看人低。努力提升自己麾下軍隊的能力和團結力。判斷戰況的能力正確且迅速。不過，雖然在軍事方面是這麼完美，但對愛情卻是一竅不通，完全不知道艾咪（エミリー）喜歡自己。

FACE IN SCENE

平常的表情



苦惱的表情



悲哀的表情



憤怒的表情



撤退的表情







↑維萊和朗弗特是聯邦士官學校的同學，瞭解彼此的個性和作戰方式。

←誰也不肯退讓的結果就是戰鬥。就理論來說，朗弗特絕對比較有利。不過……

Start in Scenario14

正因肯定維萊的實力才非戰不可

聯邦知悉卡戈西軍的行動，派朗弗特伏擊兵士已損失慘重的卡戈西軍。他在士官學校時代的同學，維萊也在其中。雖然他肯定維萊的頭腦很好，也熟知維萊的個性，但他認為如果能在這裡將卡戈西王國徹底打垮，戰爭就會結束，人民和兵士就不用再受苦。因此，他決定使用大量的騎兵應戰。

Class Change & Class Up

使他成為戰鬥專家

朗弗特在故事終盤成為伙伴後，主人公的戰力應該會大增。他會使用和在主線戰鬥的角色同等威力的職業參戰。因此，整體的攻擊力一定會增強。不論怎麼轉職都無法使用魔法，不妨以重視攻擊力的大劍師或移動力極佳的龍領主為目標。

●朗弗特的轉職表

騎士（ナイト）	鬥劍士（グラディエーター）	格鬥王（バトルマスター）	元帥（マーシャル）
			大劍師（ソードマスター）
		勇猛騎士（ブレイブナイト）	大騎士（ナイトマスター）
	銀騎士（シルバーナイト）	龍騎士（ドラゴンナイト）	龍領主（ドラゴンロード）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:02

←初見逃離科塔爾村（コタール村）的主人公。



in Scenario:06

←占據卡戈西王國的經濟中心，港口。



in Scenario:17

←在這裡要決定分歧（分成3部分）。



in Scenario:19

←肯定維萊的實力，將自己的兵交給維萊。



CV 前田 愛

潔西卡（ジェシカ）

（年齡不明，女）

擁有強大魔力和豐富知識的神秘女魔法師，第一次登場時是屬於奇薩羅（キサロフ）的陣營，她的目的是取回「賢者水晶」。年齡不明，一般認為已經超過 200 歲。



●黑白畫像



感情融入 IN

心繫水晶的光輝末裔・女魔法師！



從外表來看，很難看出眞正的年齡，不過，她擁有豐富的知識且可以使用強力的魔法。第一次出現在主人公等人的面前時，是奇薩羅陣營的人（目的是取回賢者水晶）。而且，還說了不少奉承奇薩羅的話，可說是出色的演技派。之後和主人公並肩作戰，成爲馬克雷恩（マクレーン）的愛慕對象。不過，因兩人所住的世界不同而拒絕馬克雷恩的愛意。附帶一提，她是『夢幻模擬戰』系列作品的常客，總會在重要的場合出現。

FACE IN SCENE

平常的表情



悲哀的表情



害羞的表情



憤怒的表情



撤退的表情





↑前往魔城的地下，邊和眾多的怪獸作戰，邊尋找傳說中的聖劍（ラングリッサー）。



←主人公可以揮振只有光輝末裔才能使用的聖劍嗎？

Start in Scenario 22

光輝末裔與聖劍的關係

因爲「賢者水晶」落入闇之王子（ボーゼル）之手，魔族開始襲擊世界，潔西卡確信混沌之王（カオス）已經復活。感受到邪惡波動的她，將主人公一行人帶往魔城。在魔城之中，和主人公並肩作戰，以可僱用聖屬性傭兵的身份大展所長。附帶一提，她是可以使用聖劍的「光輝末裔」，也是將劇情帶至高潮的重要人物。

Class Change & Class Up

在終盤成爲伙伴，高速轉職的感覺一級棒

在遊戲終盤成爲伙伴時，等級會提升，很快就能如玩家所願的進行轉職。不僅可以使用各式各樣的魔法，用攻擊魔法或補助魔法進行援護，還能僱用聖屬性的傭兵，在怪獸出現的劇情中發揮極大的威力。而且，從巫師（シャーマン）轉職成格鬥王（バトルマスター）、大劍師（ソードマスター）的話，可進行接近戰。

潔西卡的轉職表

- 法術師（ウォーロック）
  - 巫師（シャーマン）
  - 敎士（クレリック）
- 格鬥王（バトルマスター）
- 召喚師（サモナー）
- 牧師（プリースト）
- 大劍師（ソードマスター）
- 巫術師（ウィザード）
- 大牧師（ハイプリースト）
- 聖者（セイント）

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:18

←側耳傾聽邪神和奇薩羅的對話。



in Scenario:20

←馬克雷恩爲尋回失去的記憶而到訪……。



in Scenario:20

←反對將取回的水晶交給闇之王子。



in Scenario:20

←感到魔物的波動，帶主人公一行人前往魔城。



CV 柴田 秀勝

奇薩羅（ギザロフ）

（50歲，男）

既是主人公的敵人，也是宿敵。野心勃勃的他利用策略逐漸取得聯邦王國的權力，擅長魔法，為達成野心積極進行「魔導研究」。





●黑白畫像

感情融入 IN

使用強力魔法，追求究極之力的野心家！



和主人公處於對立的位置，可說是眾多紛爭背後的一隻黑手。清楚地知道自己的生活方式，對事情的展開極具先見之明。而且，使用「魔眼」控制人心，把人當作棋子來操縱。不僅如此，還具有掌握周遭情況、隨機應變的判斷力。雖然有個名叫科加（クルーガー）的兒子，但充其量也只是他的一顆棋子。

Start in Scenario 3

惡之頭頭當然是強得亂七八糟

身爲聯邦王國的將軍，經常與兒子，科加一起行動。在示範畫面中，因鎮壓貝丹（ベルダン）的暴動而建立功績，獲克雷尼（クレオネス）大王嘉獎。大王欲贈予羅德巴（ロッドバイル）地方這塊條件很好的土地，但奇薩羅予以拒絕，要求接收拉迪斯（ランディウス）所住的科塔爾村（ゴタール村）。之後，刻意製造事端，引發暴動，藉鎮暴爲名，合法取得「賢者水晶」。



↑打開 SS 主機的電源，等待一會兒就會出現示範畫面。在這個畫面可看到奇薩羅偽裝紳仕的一面。



←在科塔爾村的暴動中，利用傳送魔法，奪走「賢者水晶」。

FACE IN SCENE



平常的表情



撤退的表情



笑的表情

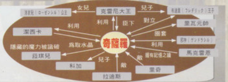


命令的表情

角色相關圖

從聯邦將軍衍生出來的奇薩羅人物相關圖

聯邦王國（レーゲンブルク連邦王国）的克雷尼大王之手下。身爲大將軍，其兒子，科加是得力助手。以魔眼操縱克雷尼大王並企圖奪權。而且，和被當作魔導研究的材料而被關進水晶的邪神（ゲンドラシル）互相利用。握有解開馬克雷恩（マクレーン）失憶之謎的重要關鍵。說不定馬克雷恩也會被當作實驗的材料。



Chapter in Scenario : EX



in Scenario:01

←在魔導研究所中爲自己的野心感到自豪而開心。



in Scenario:03

←以「爆炸（ブラスト）魔法」對付里瓦元帥。



in Scenario:15

←終於登上聯邦國王的寶座。



in Scenario:19

←準備周全，還收買了卡戈西王國的布諾（ブルーノ）將軍。



闇之王子（ボーゼル）

CV 鹽澤 兼人

（？歲．男）

這位是突然出現在主人公面前的魔族領袖，為了取回「賢者水晶」，協助主人公討伐奇薩羅（ギザロフ），渾身是謎，不知是敵是友。







●黑白畫像

感情融入 IN

不知是敵是友。擁有 2 個名字的神秘魔族王子！



以大頭盔遮住眼睛，只露出紫色的長髮，沒有人知道他的真面目。因為是魔族，一出現就使氣氛變得詭異。從其預言皆成真實來看，他是一位不得了的"大人物"。雖然初次出現在主人公面前時，自稱是飛亞特（フェアラート）而和主人公一起行動，但其目的只是為了取得「賢者水晶」。之後，會以「闇之王子」這個本名再度出現在主人公面前。

Start in Scenario 17

主人公一行人保護魔族・飛亞特

雖然會在某個劇情救了主人公一行人，但主人公一行人會在另一個劇情還他的人情。先前的敵人，聯邦軍因王位繼承問題而起了內亂，支持布迪里王子（フレデリック王子）的大臣欲向卡戈西（カコンシス）王國提出同盟。中間人就是飛亞特。然而，在他前往卡戈西王國的途中，被科加（クルーガー）所率領的聯邦軍（奇薩羅派）圍攻。



↑在為了同盟而往卡戈西王國的途中，受到科加所率領的軍隊圍攻。不得已只好拜託莉絲（リスティル）。



←陷入危機，只能採取防禦戰。在莉絲帶來主人公一行人時，還愛面子地耍酷。

FACE IN SCENE



平常的表情



笑的表情



憤怒的表情



撤退的表情

角色相關圖

魔族首次和人類聯手的奇蹟關係

為獲得「賢者水晶」而和人類合作。因為投靠和奇薩羅（ギザロフ）敵對的宰相而與奇薩羅為敵。不僅如此，還為布迪里王子派當仲介人，跑到卡戈西王國要求同盟。但在前往卡戈西王國的途中遇襲，幸得主人公一行人以援軍身份出現而獲救。統率莉絲和那魯（ナール）等魔族軍團。



Chapter in Scenario : EX



in Scenario:10

←為奪水晶而和人類聯手。



in Scenario:11

←魔力很強，也可改變天氣。



in Scenario:11

←突然出現在主人公面前，又向風一樣突然消失。



in Scenario:21

←是好是壞就看此處的事件了。



CV 佐藤 正治

混沌之王（カオス）

（？歲．男）

因受魔族信仰而被視為邪神。事實上，非善也非惡，目的是阻止文明進化、使文明停滯，破壞安定，讓一切回歸「混沌」。







●黑白畫像

感情融入 IN

這個世界是混沌時代的象徵！

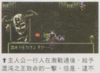


不論哪個時代都是藉著重覆和平與戰爭來創造歷史。這個遊戲的舞台，耶士里德（エルスリード）也不例外。時代陷入混沌，神秘之力的波紋像骨牌般，慢慢且確實地在世界擴展。位於波紋正中央的便是「賢者水晶」，戰爭因它而逐漸擴大。而混沌之王就在這種你爭我奪的混亂情勢中正式復活。

Start in Scenario 23

日漸迫近的恐怖會將這個世界變成混沌！

混沌之王經過數個世紀而復活。他的身體是不死身，不論怎麼殺，都會復活。持有強力魔劍（アルハザード）的闇之王子和魔族全部奉他為王。主人公一行人在大魔法師，潔西卡（ジェシカ）的帶領下，迎戰混沌之王。光輝之劍，聖劍（ラングリッサー）會幫助並非光輝末裔的主人公嗎！？



↑主人公一行人在激戰過後，給予混沌之王致命的一擊。但是，這不是結束，還是開始！？



←不論怎麼打，混沌之王都會復活，只有傳說中的聖劍能打倒他！

FACE IN SCENE

平常的表情





撤退的表情





角色相關圖

混沌之王、闇之王子和邪神

混沌之王創造出魔劍。闇之王子具備使用魔劍的資格。和混沌之王敵對的邪神（ゲンドラシル）是嗜食戰死者之命的邪神。邪神曾和混沌之王戰鬥，結果敗戰而歸，為了增強己力，奪取受天界保管的賢者水晶。這件事就是這個故事的發端。



Chapter in Scenario : EX



in Scenario:20

←經過數個世紀後，混沌之王復活！



in Scenario:20

←混沌之王下令讓這個世界回歸混沌。



in Scenario:21

←混沌之王和邪神為了彼此的面子問題，產生激烈衝突。



in Scenario:23

←混沌之王的恐怖在於怎麼打都會復活。


THE WORLD OF LANGURISSER

SCENARIO & MAP

劇情 & 地圖　SCENARIO&MAP

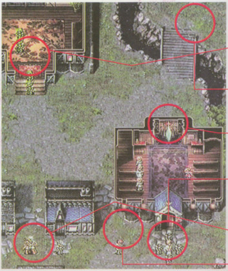
CONTENTS

血染之村

～（朱に染まる村）～

TOUR MAP GUIDE Scenario 01





村人・朋友和乾爹慘死，乾妹・菈琪兒（レイチェル）被擄走……主人公展開終將變成傳說的戰鬥之旅。

徵稅官之館有 2 個徵稅官和 2 個傭兵＜士兵（ソルジャー）＞，雖然打倒指揮官，傭兵就算敗戰，但這樣一來就無法獲得打倒傭兵的經驗值。因此，基於欲殲滅敵援軍，必先提升主人公等級的考量，最好先打倒傭兵，再打倒指揮官，以便取得更多的經驗值。

打倒徵稅官後，奇薩羅（ギザロフ）&科加（クルーガー）的部隊會出現在地圖右上方。他們是人數龐大、等級高的強敵。最好先進行道具探索，調整陣勢。充分活用山丘等等的地形效果，自己不主動攻擊，待敵人消耗，再進行攻擊，可輕易獲勝。

這個被小心翼翼放在村裡教會的「賢者水晶」隱藏著無限的能量。奇薩羅對村民課以重稅，誘發暴動的目的就是想要取得「賢者水晶」。他利用傳送魔法移動到教會，帶走水晶和主人公的乾妹，菈琪兒。

主人公的乾爹（村長）負責保護教會中的賢者水晶和婦孺。在奇薩羅出現，他發現這一切都是圈套後，即督促主人公逃走，並且吩咐：「奪回水晶、救回菈琪兒」。此時，勝利條件會變成『主人公和里奇（リッキー）抵達南門』。

角色塑造時的回答不僅會影響主人公的狀態，幸運的話，還可獲得道具。角色塑造的回答和狀態的關係非常複雜。不過，若想殲滅劇情 I 的所有敵人，就得先確認。

在這個劇情 I，隨處可見遊戲的象徵性要素。隱藏道具、隨過關條件而異的事件……這是一個充滿「夢幻模擬戰IV」精髓，屬於練習關的劇情。

敵援軍出現後，好戲正式上場。活用地形效果的話，可用 80 ～ 90 回合來攻略成功！！

■商店道具
- ナイフ=30p／20p
- こん棒=150p／110p
- ローブ=50p／30p

■隱藏道具=2 場所　3 道具

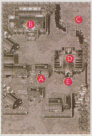
關於表記：■商店道具是「道具名-買價/賣價」。■隱藏道具是「在該劇情中，有隱藏道具的場所之數目，從各場所的選項中可獲得之道具的總數（實際上一個場所無論有幾個選項，最多只會拿到一個道具）」。

■敵部隊資料

○敵○
- 徵稅官1=ファイター LV1 ／傭兵=ソルジャー×1
- 徵稅官2=ファイターLV1 ／傭兵=ソルジャー×1

○敵援軍○
- ギザロフ=ウィザードLV6
- クルーガー=サモナーLV6 ／傭兵=ソルジャー×2
- 連邦1=ブレイブナイトLV3 ／傭兵=トルーパー×3
- 連邦2=バトルマスターLV3 ／傭兵=ソルジャー×3
- 連邦3=ファイターLV1 ／傭兵=ソルジャー×2
- 連邦4=ファイターLV1 ／傭兵=ソルジャー×2
- ブラー=シルバーナイトLV1 ／傭兵 トルーパー×2





劇情進行路線　胸懷莫大野心的聯邦王國將軍・奇薩羅出現。

A 拒絕付稅的村人　不願付重稅的村人（包括主人公在內）在進行協商後，決定對抗聯邦軍。

B 大宅邸的徵稅官　打倒此處的徵稅官，暴動開始。科塔爾村（ゴタール）成了聯邦的敵人。

C 新領主・奇薩羅　就在打倒徵稅官的瞬間，新領主，奇薩羅帶著他的兒子，科加出現。時間未免算得太準了。

D 村子的象徵　奇薩羅不僅利用傳送魔法奪走被保管在村子教會的「賢者水晶」，還擄走了菈琪兒。

E 勝利條件變更　村子被聯邦軍糟蹋後，村長督促主人公「從南門逃走」，勝利條件變成「主人公和里奇（リッキー）抵達南門」。

流浪的戰士 ～（放浪の戰士）～

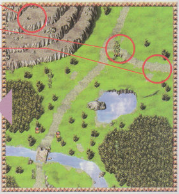
TOUR MAP GUIDE Scenario 02

主人公一行人逃離科塔爾村（ゴタール村）。追兵・布拉（ブラー）隊長出現。

出現在這裡的援軍是槍兵部隊。可讓步兵・里奇（リッキー）應戰，賺取經驗值。

雖然追兵・布拉隊長會出現在此處，但他不會移動。・應交由馬克雷恩（マクレーン）來對付。

馬克雷恩會由此處出現，是個值得信賴的好伙伴。



在此也不要忘了先打倒傭兵來賺取經驗值。

■商店道具
●ナイフ=30p／20p●こん棒=150p／110p●ローブ=50p／30p
■隱藏道具・1場所 1道具
■敵部隊資料
○敵○
●ブラー=シルバーナイトLV1／傭兵=トルーパー×2●連邦1=ファイターLV1／傭兵=ソルジャー×1●連邦2=ファイターLV1／傭兵=バイク×2●連邦3=ファイターLV1／傭兵=ソルジャー×2
○敵・援軍1○
●連邦4=ファイター LV1／傭兵=ソルジャー×1
○敵・援軍2○
●連邦5=ファイターLV1／傭兵=バイク×1●連邦6=ファイター LV1／傭兵=バイク×1



劇情進行路線 神秘戰士登場，是敵是友？

A 追兵「布拉隊長」擋住去路
為了營救菈琪兒（レイチェル）而展開旅程。然而，追兵・布拉隊長出現。

B 流浪的戰士「馬克雷恩」登場
在戰鬥進行得如火如荼，主人公陷入危機時，「馬克雷恩」出現，前來攀談。

C 敵人的援軍出現，陷入被圍攻的窘境
由科塔爾村（ゴタール村）追來的聯邦兵士從山岳和森林出現，將主人公一行人團團圍住。

雙胞胎公主 ～（雙子のプリンセス）～

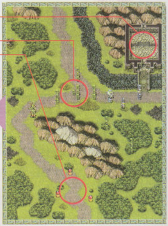
TOUR MAP GUIDE Scenario 03

馬克雷恩成為伙伴後，主人公等人再度啓程。途中，發現一群人正受聯邦軍侵襲。

公主一行人受聯邦軍圍攻，暫時到附近的城砦避難。雖然會有步兵指揮官和2個傭兵（步兵）從側門侵入，但公主一行人應能撐到主人公抵達。

唯有先打倒指揮官所帶的部下，才能賺取經驗值，變得更強。

在往後的戰鬥中，「三者互制法則」會不斷派上用場。在這裡也要仔細思考「三者互制法則」，再進行配置。



先打傭兵，再懲治步兵指揮官！遵守最基本的戰鬥理論「三者互制法則」。

■商店道具
●ナイフ=30p／20p●手斧=160p／120p●ローブ=50p／30p
■隱藏道具・無
■敵部隊資料
○敵○
●連邦軍隊長=グラディエーター LV1／傭兵=ソルジャー×3●連邦1=ファイター LV5／傭兵=ソルジャー×2●連邦2=ファイターLV3／傭兵=バイク×2●連邦3=ファイターLV2／傭兵=ソルジャー×2●連邦4=ファイター LV2／傭兵=バイク×2●連邦5=ナイトLV2／傭兵=トルーパー×2●連邦6=ファイター LV2／傭兵=バイク×2



劇情進行路線 救出被圍攻的一行人

A 再度展開旅行的主人公遇到公主
主人公獲得新伙伴後，再度展開旅行，途中巧遇受聯邦軍襲擊的卡戈西軍（カコンシス軍）。

B 前往城砦的捷徑是，越過岩堆。
在地圖中央有一堆岩石，越過此處，就可以很快去救人。

C 殘兵襲擊卡戈西軍，速往城砦。
在此也要依「三者互制法則」來決定各角色的目標，確保前往城砦的路線。

兄妹之絆 ～（兄妹の絆）～

TOUR MAP GUIDE Scenario 04

主人公一行人和卡戈西軍（カコンシス軍）一起行動。中途遇到一座詭異的研究所。

劇情進展到一定程度，這附近會出現聯邦的援軍。劇情限制 20 回合，必須盡快打倒敵人。

好不容易才找到菈琪兒（レイチェル），但她又被魔法師強行帶走。而魔法師的 2 個傭兵是這個遊戲首次登場的弓兵。他們會從遠處進行攻擊，務必小心。

安吉娜（アンジェリナ）的飛兵極具移動力，可讓他們儘量在地圖上移動。但別忘了有 20 回合的限制。



先打弓兵，再攻擊魔法師・黎絲（リース）！

■商店道具　●ナイフ=30p／20p●手斧=160p／120p●ローブ=50p／30p●クロス=200p／150p
■隱藏道具：3 場所　2 道具
■敵部隊資料
○敵○
●リース=ソーサラー LV1／魔法=ファイアーボール、サンダー、ミュート、テクライン／傭兵=アーチャー×2●連邦1=ファイター LV3／傭兵=ソルジャー×2●連邦2=ファイター LV5／傭兵=バイク×2●連邦3=ファイター LV5／傭兵=バイク×2●連邦4=ナイト LV3／傭兵=トルーパー×2●連邦5=ファイター LV2／傭兵=バイク×2
○敵·援軍○
●連邦6=ナイト LV3／傭兵=トルーパー×2
●連邦7=ファイター LV2／傭兵=バイク×2●連邦8=ファイター LV3／傭兵=ソルジャー×2



劇情進行路線　森林內的神秘建築物

A 聯邦軍可疑的行動
在偶然間發現山裡有座建築物，建築物外有許多聯邦兵士在守衛，戒備相當森嚴。

B 女魔法師・黎絲
湊巧發現菈琪兒，但她被名叫黎絲的女魔法師強行帶走。

C 建築物內的秘密
順利救出菈琪兒，在過關後的事件中馬克雷恩會想起片斷的失落記憶。

擊滅・傳令基地

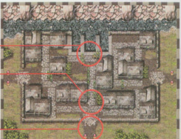
TOUR MAP GUIDE Scenario 05

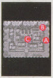
搗毀敵人的情報基地，他們就無法及時派遣援軍。在維萊（ウィラー）的支持下，開始出擊。

敵人的部隊不多，必須逐一打倒，才能賺到多一些的經驗值。再者，最好先到這一關的商店去買可以擴大指揮範圍的「項鍊（ネックレス）」。

唯有將高移動力的部隊配置在此處，才能避免敵人在混戰時溜走。

這裡是遊戲開始後，最混亂的場所。將比較強力的角色配置於此，有助於給敵角色致命的一擊。





劇情進行路線　揭開戰爭序幕……

A 偷偷地包圍
獲得維萊提督的支持，開始作戰。在敵人沒有警覺的情況下，成功地包圍周遭。

B 沒有人逃得掉
待此處的兵士一個也逃不了後，傳令者出現。據說，艾爾登（アルダン）需要援軍。

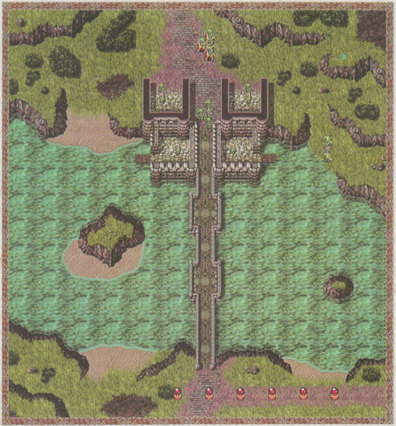
C 敵人的要害
想利用少數兵士獲得勝利就要「攻擊敵人的要害」。而在這一個劇情，敵人的要害就是這一個傳令基地。

先包圍整個區域，避免敵人逃走！

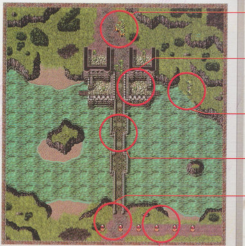
■商店道具　●グラディウス=200p／150p●手斧=160p／120p●スタッフ=150p／110p●ローブ=50p／30p●クロス=200p／150p●ネックレス=650p／480p
■隱藏道具：1 場所　1 道具
■敵部隊資料
○敵1·本隊○
●連邦部隊長=シルバーナイト LV4／アイテム ロングソード／傭兵=トルーパー×2●連邦2=グラディエーター LV1／傭兵=ソルジャー×2●連邦3=グラディエーター LV1／傭兵=バイク×2
○敵2·南○
●連邦4=ファイター LV3／傭兵 バイク×1
●連邦5=ナイト LV5／傭兵=トルーパー×1
○敵3·東○
●連邦6=ナイト LV5／傭兵=トルーパー×1
●連邦7=ファイター LV3／傭兵=ソルジャー×1
○敵4·西○
●連邦8=ファイター LV3／傭兵=ソルジャー×1
●連邦9=ファイター LV3／傭兵=バイク×1
○敵5·北○
●連邦1=ナイト LV5／傭兵=トルーパー×2

猛将・帕谷
～（猛将バルク）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario** 06







展開探索「傳意鏡」之旅，通過帕谷統轄的關所。

這座城砦有聯邦的指揮官。這裡是歸帕谷所統轄的關所。必須通過這裡，才能抵達「傳意鏡（伝意の鏡）」所在的拉里奧遺跡（ラリオハ遺跡）。在序盤中，此劇情比較難，必須小心玩。

在此，必須邊過窄橋邊忍受魔法和弓的攻擊，相當辛苦，我方最好也發動魔法來對抗。目標當然是對方的魔法使。建議使用希法妮（シェルファニール）的魔法進行牽制、用菈琪兒（レイチェル）的回復（ヒール）系魔法進行援護。

在這個劇情首次有水兵登場。雖然這些敵人並沒有想像中的強，但在水中就會很強。因此，最好在陸地上對戰。如果馬克雷恩（マクレーン）可以雇用水兵的話，則可在水中應戰。

來到這裡，就快接近魔法使的射程距離範圍。最好先在這裡暫時歇息，做好戰鬥的準備、進行治療、確認我方的魔法射程距離範圍。

打倒一定數的敵人後，帕谷將軍、培加（ベルガー）副官會從地圖下方登場。要特別注意的是，他們還帶了 3 位短槍兵（パイク）、2 位光之騎兵（トルーパー），若我方一開始就無計畫地亂攻，會被帕谷將軍從下方偷襲。

在此要先衡量如何在不被挾擊的情況下打倒敵人。可以擴大指揮範圍的『項鍊（ネックレス）』雖然相當好用，但是在此劇情中並沒有販售，因此最好先在上一個劇情購買足夠的數量。

切勿焦躁！做好戰鬥的準備，回復 HP，在橋上以魔法決勝負！

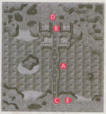
■商店道具
- ●こん棒=150p／110p
- ●グラディウス=200p／150p
- ●スタッフ=150p／110p
- ●ローブ=50p／30p
- ●クロス=200p／150p

■隱藏道具：2 場所　3 道具

■敵部隊資料
○敵○
- ●連邦軍隊長=シルバーナイト LV2／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦1=パイレーツ LV5／傭兵=マーマン×2
- ●連邦2=グラディエーターLV1／傭兵=パイク×3
- ●連邦3=ソーサラーLV1／魔法 ファイアーボール、サンダー、ミュート、テクライン／傭兵=アーチャー×1
- ●連邦4=ソーサラー LV1／魔法 ファイアーボール、サンダー、ミュート、テクライン／傭兵=アーチャー×1
- ●連邦5=ウォーロック LV5／魔法 ウィンドカッター、アタック1
- ●連邦6=ウォーロック LV5／魔法 ウィンドカッター、アタック1

○敵・援軍○
- ●バルク=ジェネラル LV1／魔法 ヒール1／傭兵=パイク×3
- ●ベルガー=シルバーナイトLV3／傭兵=トルーパー×2





劇情進行路線　尋找「傳意鏡」……聯邦軍擋住去路。

A 馬拿斯川（マナウス川）的攻防　取得「傳意鏡」的先決條件是，渡過這條馬拿斯川。不過，這裡有聯邦軍，免不了一戰。

B 歸帕谷統轄的守備隊　在這塊邊境的土地上，可以看到聯邦的帕谷將軍統轄的守備隊。他們很愛戴像帕谷那樣善待兵士的將軍。

C 決定強行突破　如果沒有通過這裡就無法到達目的地。因此，主人公一行人決定展開攻擊，強行突破。

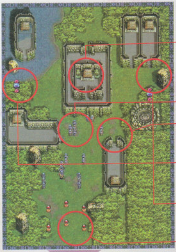
D 巡視之日　今天好像是帕谷將軍巡視的日子，守備隊比平常更有幹勁。靜待一會兒，帕谷就會出現。

E 如果敵人緊追不捨就慘了　唯有打倒追來的帕谷將軍，才不會被聯邦知道自己要去取「傳意鏡」。

太古之都

～（太古の都）～

TOUR MAP GUIDE Scenario 07



抵達拉里奧遺跡（ラリオハ遺跡）後，迎戰捷足先登的盜賊，取得「傳意鏡」。

這個寶箱裝的就是需在這個劇情取得的「傳意鏡」。想取這個寶藏的盜賊會先在建築物內部繞一圈，我方有的是時間，可先打倒欲拿寶藏的盜賊，再取寶箱。

這裡的盜賊是步兵，不是很強。派騎兵進行攻擊，應能輕鬆獲勝。而且，若寶物被盜賊所奪，只要將他打倒，就可取回被奪的東西，毋須擔心。

活用飛兵與弓兵，可比盜賊先一步取得寶物。方法是，先用射程距離長的弓矢對盜賊展開間接攻擊，令盜賊爲了治療而停在該處1回合。接著，再趁機派高移動力的角色去取寶。

這是首次登場的魔物「膠人（ゲル）」。他們棲息於此，不論來者是好人或壞人都會受到他們的攻擊。他們很害怕火焰（ファイヤー）和火球（ファイヤーボール）之類的攻擊魔法。

盜賊取得寶物後，會從這裡逃走。如果「傳意鏡（伝意の鏡）」被帶走，遊戲就會結束；但若他們拿的是其他道具就沒關係。盡可能取得所有的道具吧！

帕谷（バルク）將軍會以援軍的身分從這裡登場。他從上個劇情追主人公追來這裡。只要在他登場前，重整軍隊的陣勢，就可輕鬆地打倒他。

先打倒帶著寶物逃走的部隊，再重整陣勢，迎擊帕谷將軍！

■商店道具
- 手斧=160p/120p
- マインゴーシュ=350p/260p
- スタッフ=150p/110p
- ワンド=800p/600p
- ローブ=50p/30p
- クロス=200p/150p
- ネックレス=650p/480p

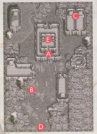
■隱藏道具 6場所 5道具

■敵部隊資料

○敵1·盜賊○
- 盜賊頭=アサシン LV1
  ／傭兵=ローグ×2
- 盜賊1=バンディッド LV6
  ／傭兵=ベガー×1
- 盜賊2=シーフ LV1
  ／傭兵=ローグ×1
- 盜賊3=シーフ LV1
  ／傭兵=ローグ×1
- 盜賊4=バンディッド LV6
  ／傭兵=ベガー×1
- 盜賊5=バンディッド LV6
  ／傭兵=ベガー×1
- 盜賊6=グラディエーター LV1
  ／傭兵= バイク×2
- 盜賊7=グラディエーター LV1
  ／傭兵= ソルジャー×2
- 盜賊8= シルバーナイト LV1
  ／傭兵=トルーパー×2

○敵2·援軍○
- バルク=ジェネラル LV2
  ／魔法 ヒール1／傭兵=バイク×2
- ベルガー=シルバーナイト LV2
  ／傭兵=トルーパー×2
- 連邦1=ソーサラー LV2／魔法 ファイアーボール、サンダー、ミュート、デクライン／傭兵=アーチャー×2

○魔物○
- モンスター1=ゲルギャザー LV3
  ／傭兵 =ゲル×2
- モンスター2 =ゲルギャザー LV3
  ／傭兵=ゲル×2



劇情進行路線 爲取幻之道具「傳意鏡」而戰

Ⓐ 抵達拉里奧遺跡 據說，拉里奧遺跡是在太古毀滅的魔法文明之遺跡，藏著很多神奇的寶物。

Ⓑ 已有人先到…… 比主人公先抵達遺跡的盜賊團，和主人公一行人展開秘寶爭奪戰。他們的目標也是遺跡的寶藏，包括「傳意鏡」在內。

Ⓒ 秘寶爭奪戰 盜賊奪得寶物後，會企圖從地圖右側逃走，一定要阻止他們逃到地圖外。

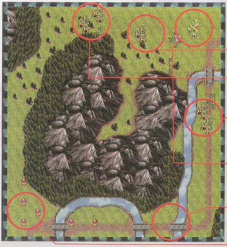
Ⓓ 窮追不捨的帕谷將軍 使盜賊全滅或到了第11回合時，在上個劇情吃敗戰的帕谷將軍會追來此地，阻撓主人公的行動。

Ⓔ 獲得秘寶 終於取得「傳意鏡」。有了「傳意鏡」就可在往後的戰鬥中隨時保持聯繫，有利於戰鬥的進行。

艾爾登為了名譽而戰

～（アルダン・名誉のために）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 08**



不斷敗北的艾爾登為挽回貴族的面子，展開生死決戰！

這個劇情的擊破目標是艾爾登。在戰鬥中盤前，他會待在此處，觀察戰況。雖會使用回復魔法，治療其他部隊，但因攻擊力不強，只要我方具有充分的體力，就很容易制服他。

這裡的騎馬部隊會從畫面左側來襲。因為這支部隊不是很強，所以我方三兩下就能打贏。如果主人公有變強，光用主人公應戰就勝利在望。

這支部隊會從畫面右側來攻。因此，若要使用上一個項目的作戰計畫，可使主人公以外的角色集合在地圖下方的橋附近。這樣可以預防戰力分散。

為使迎戰翼獅（ヒポグリフ）< 飛兵 > 的條件變得比較有利，必須派飛兵．安吉娜（アンジェリナ）來應戰。不過，需用魔法進行援護。可利用回復（ヒール）等等治療魔法和風之刃（ウィンドカッター）來進行援護，便可輕鬆打倒敵人。

地圖下方的戰鬥是這個劇情的關鍵。騎馬部隊會攻到此處。因此，必須在橋配置短槍兵（パイク）、在陸地配置弓箭手（アーチャー）。這種配置可使弓箭手以短槍兵為盾，平安戰鬥。

這個劇情的作戰重點是「不要分散戰力」、「使我方的行動產生互動」。換句話說就是，「集中戰力，確實打倒敵人」、「援護側和被援護側的行動分得清清楚楚」。

在西側配置主人公的部隊！將剩餘的部隊集中在南側！！

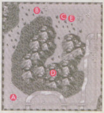
■商店道具
- ●フレイル=750p/560p
- ●グラディウス=200p/150p
- ●ワンド=800p/600p
- ●ハードレザー=450p/330p
- ●ネックレス=650p/480p

■隱藏道具：1場所　2道具

■敵部隊資料

○敵○
- ●アルダン=ジェネラル LV4 ／魔法　ヒール1／傭兵=パイク×4
- ●連邦1=メイジLV1／魔法　トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=アーチャー×2
- ●連邦2=シルバーナイトLV7 ／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦3=ホークロードLV6 ／傭兵=ヒポグリフ×3
- ●連邦4=シルバーナイト LV2 ／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦5=シルバーナイト LV2 ／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦6=グラディエーター LV2 ／傭兵=ソルジャー×3
- ●連邦7=シルバーナイト LV2 ／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦8=シルバーナイト LV2 ／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦9=グラディエーターLV2 ／傭兵=パイク×3





劇情進行路線　艾爾登為挽回貴族尊嚴而戰

A 討伐偵察部隊　這次的目的是先打倒敵人的偵察部隊，使其後續部隊產生戒心，減慢進軍速度。

B 從兩翼進行攻擊　敵人以中央的大山脈為界線，分左右兩路進軍。艾爾登按兵不動。

C 貴族的自尊　身為大貴族的艾爾登因被艾咪（エミリー）指揮而面有難色。對他這位以身為貴族為傲的將軍來說，這種屈辱比跟平民相處、直接指揮平民更難堪。

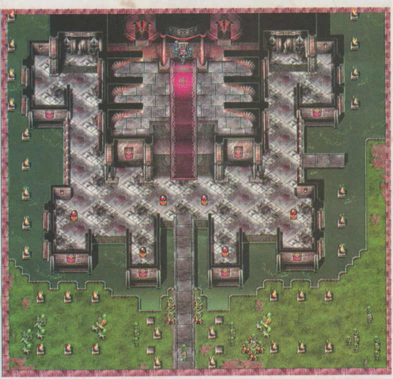
D 綿延的山脈　以弗吉特港鎮（港町フィジット）為戰場的話，人民會遭池魚之殃。必須把戰場移到歐修奧魯山脈（オシュオール山脈）。

E 急於立功的代價‥‥　艾爾登基於喪失將軍的地位就不配高攀洛吉兒（ローゼンシル）公主的心理，所以想藉此戰建功，結果……。

卡戈西城攻防戰

～（カコンシス城攻防戰）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 09**



Close up the UNIT

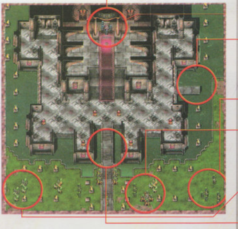








朗弗特（ランフォード）的大規模佯攻作戰成功。拉迪斯（ランディウス）急忙趕回……進入持久戰，迎戰艾咪（エミリー）！



橫行霸道，常令維萊（ウィラー）提督困擾的卡戈西王（カコンシス王）就在這座城坐陣。艾咪企圖摘下他的臭頭，必須保護他才行。如果他死了，遊戲就會結束。

這座橋可算是卡戈西城的玄關。城的構造極似日本的城，四周以溝渠圍住，使敵人難以入侵。此處的攻防攸關這個劇情能否過關，必須仔細考慮我方的初期配置。

這支部隊會從城的右側繞進內部。要小心敵人游過護城河來襲。另外，在這個劇情，敵人的弓箭手（アーチャー）也會發揮相當的威力，必須小心他們從遠處進行攻擊。

艾咪是因爲實力獲朗弗特將軍肯定，才得以擔任「副官」這項要職。戰鬥開始後，她會暫時按兵不動。這個地圖的勝利條件是打倒她。

翼獅（ヒポグリフ）<飛兵>是相當難對付的敵人，不論是溝渠的外壁或城內的壁都擋不住他們的入侵。他們會以高速的移動力迅速侵入城內。最好用弓兵和魔法使對付他們。

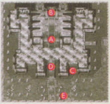
就地圖的構造而言，飛兵以外的部隊會從這座橋侵入。如果馬克雷恩（マクレーン）已經轉職成海騎士（サーペンナイト）而能備用水精（ニクシー）<水兵>時，那將會是強大的戰力。

痛擊從左右來襲的飛兵，在中央配置魔法使和弓兵！

■商店道具
●こん棒=150p/110p
●フレイル=750p/560p
●グラディウス=200p/150p
●スタッフ=150p/110p
●ワンド=800p/600p
●ハードレザー=450p/330p
●ネックレス=650p/480p
■隱藏道具：3場所　2道具

■敵部隊資料
○敵○
●エミリー=ブレイブナイトLV5／魔法　アタック1／傭兵=ランサー×4
●連邦1=ファイター LV6
／傭兵=バイク×2
●連邦2=ファイター LV6
／傭兵=バイク×2
●連邦3=ナイト LV6
／傭兵=トルーパー×2
●連邦4=ソーサラー LV4／魔法　ファイアーボール、サンダー、ミュート、テクライン／傭兵=アーチャー×1
●連邦5=ナイト LV6
／傭兵=トルーパー×2
●連邦6=ドラゴンナイト LV1
／傭兵=ヒポグリフ×2
●連邦7=ドラゴンナイト LV1
／傭兵=ヒポグリフ×2
●連邦8=バトルマスターLV1
／傭兵=インファントリー×3
●連邦9=メイジ LV1／魔法　トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=アーチャー×1
●連邦10=バトルマスターLV1
／傭兵= インファントリー×3
●連邦11=ホークナイト LV6
／傭兵=ヒポグリフ×3
●連邦12=ホークナイトLV6
／傭兵=ヒポグリフ×3

劇情進行路線　聯邦軍展開大規模的佯攻，進攻卡戈西城。



A 在城內作戰的優點
瑟蕾娜（セレナ）將軍切斷敵人的補給線，迫使對方必須展開短期決戰。此時，若我方在城內展開持久戰，勝利自然有望。這就是此次的作戰。

B 樂天的國王
不管將士如何拼命奮戰，卡戈西王都是一副事不關己的模樣，只懂得睡大頭覺。雖然國王如此不濟，但還是得盡全力保護他。

C 城的構造
爲使外敵難以入侵，城壁外就是護城河。戰鬥時，可以利用這種構造。

D 玄關的橋
橋不是很寬，一上橋就會發生停滯不前的情形。因此，必須儘量備用擅長水戰的水兵。

E 艾咪的登場
艾咪漂亮地使作戰成功，攻進卡戈西城。然而，因瑟蕾娜切斷敵人的補給線，使她不得不進行短期決戰。

山賊之谷・暴風夜襲

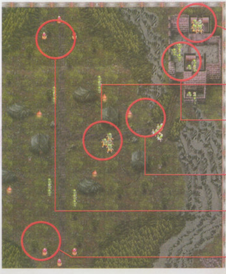
～山賊の谷・嵐の夜襲～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 10**





卡戈西城攻防戰勝利後的追擊。為防夾擊而攻擊艾咪（エミリー）！據守在天氣與地形比較有利的的場所。



上個劇情的勝利條件雖然變成「擊破艾咪」，但最後還是讓她給逃了。這個劇情的勝利條件也是一樣（只是限在 20 回合），而且，這次也沒有敵援軍出現，可以安心作戰。

在上個劇情，因堅守城堡，對手的戰力直線下降。雖有 20 回合的限制，但最好能把傭兵一一打倒，殲滅敵人，賺取經驗值。原因是，這個劇情就像是得分舞台。

這是這個劇情的魔法使。我方伙伴一進入魔法的射程範圍，他們就會連發「火球（ファイアーボール）」與「龍捲風（トルネード）」。不僅如此，還會率著弓箭手（アーチャー），從射程外偷襲己軍，建議用直接攻擊應戰。

可以先在這附近集合角色，整頓陣勢再去打倒艾咪。集合小隊時，要特別注意城砦的弓箭手，他們的射程距離很遠，切莫進入其攻擊範圍。

這裡有 20 回合的限制，戰術因將何人配置在何處而異，建議先使用高機動力的角色應付敵人的飛兵和步兵，至於城砦的魔法使，則可用弓兵和攻擊魔法不斷猛攻，一口氣將之擊倒。也不要忘了利用回復魔法。

一定有很多人為了該將部隊配置在上或下而感到迷惑。從敵人的種類來看，配置於上或下都無所謂。但正確來說，「下」離城砦比較遠。雖然差距不多，但因這個劇情有 20 回合的限制，就算差之毫釐也很重要。

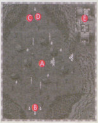
使分散的部隊合流，活用弓兵和攻擊魔法&回復魔法！

■商店道具
- こん棒=150p/110p
- フレイル=750p/560p
- グラディウス=200p/150p
- スタッフ=150p/110p
- ワンド=800p/600p
- チェインメイル=1000p/750p
- ハードレザー=450p/330p
- ネックレス=650p/480p

■隱藏道具 無

■敵部隊資料
○敵○
- エミリー=ブレイブナイトLV6SP エミリー／魔法　アタック1／傭兵=ランサー×3
- 連邦1=ソーサラー LV5／魔法　ファイアーボール、サンダー、ミュート、テクライン／傭兵=アーチャー×2
- 連邦2=メイジ LV2／魔法　トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=アーチャー×2
- 連邦3=ジェネラル LV1／魔法　ヒール1／傭兵=パイク×3
- 連邦4=ファイター LV7／傭兵=ソルジャー×2
- 連邦5 =ファイター LV7／傭兵=ソルジャー×2
- 連邦6=ファイター LV7／傭兵=ソルジャー×2
- 連邦7=ファイター LV7／傭兵=ソルジャー×2
- 連邦8= ホークロードLV7／傭兵=ヒポグリフ×3
- 連邦9=ブレイブナイトLV1





劇情進行路線　在形成逆轉時，追擊艾咪。

A 山賊之谷　據說，尹格那斯（イグナス）溪谷的路很窄，經常有旅行者在這裡受山賊襲擊。有一個為對付山賊而造的無人城砦。

B 預防夾擊　艾咪撤離卡戈西王國，企圖回到朗弗特（ランフォード）的部隊。如果她撤退順利，維萊（ウィラー）一行人就會受到夾擊。

C 主人公的優點　因為路窄，大軍隊只能縱隊行動。但主人公的人數少，容易行動，還可靠暴風雨這種天氣條件，掩飾行蹤。

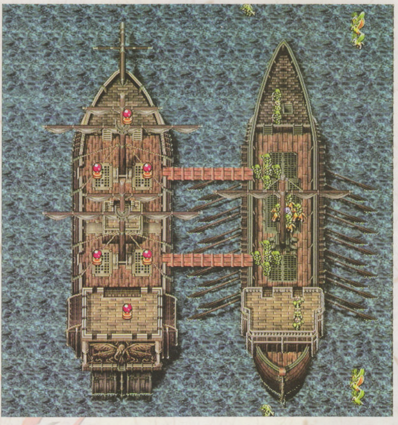
D 主人公的缺點　援軍出現後，就無處可逃，不得不進行短期決戰。因此，20 回合的限制會變成束縛。

E 艾咪的缺點　這次的艾咪因殘兵比較少，只能等待援軍。而且，因逃進城砦而無法採取行動。

卡戈西灣的攻防

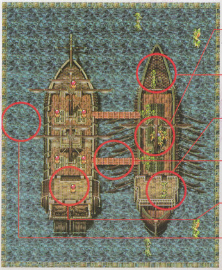
～（カコンシス灣の攻防）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 11**





聯邦軍從海路與陸路進軍。走海路的科加(クルーガー)遇神秘風暴導致戰力下降。卡戈西軍趁機進攻！



這裡是由科加負責指揮。這次是自科塔爾村(ゴタール村)之後的第二次遭遇，對他還不是很清楚。在劇情中，他會用攻擊魔法和補助魔法來阻撓主人公一行人。最好是大伙合力一次將他打倒。

船首由魔法使坐陣。這支部隊會隨著科加進行魔法攻擊，而且還有弓兵，必須盡快將魔法使打倒。雖然魔法使的移動力不高，但可用魔法進行遠距離攻擊，不太好對付。

在船尾的部隊是在這個劇情中最可怕的魔法使。其可怕在於會使用『回復(ヒール)』，務必盡快打倒。以攻擊魔法應戰會比較有效。

這是連接船的渡板。共有2塊，不過都很窄。若在上面慢吞吞，會受到敵人的總攻擊。比較有效的戰法是不要過船，而利用魔法來攻擊，將敵人誘進後一口氣進行攻擊。

在這個劇情最好先裝備「護身符(アミュレット)」。它可以減輕魔法的損害，就算對方擁有強力的魔法，我方也可藉此物攻入敵人的中心。

劇情進展到某一程度，這附近會出現聯邦的援軍(水上兵)。不妨將其引至甲板上再打倒以賺取經驗值。如果各角色的成長度已開始不均，就要趁這個時候調整。

利用「護身符」減輕魔法攻擊的損害。將敵援軍(水上兵)誘至船上！

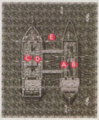
■商店道具
- ●クリス=650p/480P
- ●フレイル=750p/560P
- ●マインゴーシュ=350p/260P
- ●ワンド=800p/600P
- ●チェインメイル=1000p/750P
- ●ハードレザー=450p/330P
- ●ネックレス=650p/480P
- ●精霊石の指輪=800p/600P
- ●クリスタルアンク=750p/560P
- ●アミュレット=1000p/750P

■隱藏道具=1場所 2道具

■敵部隊資料

○敵○
- ●クルーガー =サモナーLV5/魔法 サンダーストーム、ミュート、HPドレイン、アタック1/傭兵=ランサー×4
- ●連邦1=ウォーロックLV10/魔法 ファイアー、ウィンドカッター、アタック1/傭兵=アーチャー×2
- ●連邦2= グラディエーター LV3 /傭兵 = パイク×4
- ●連邦3=グラディエーターLV3 /傭兵 =パイク×4
- ●連邦4=クレリック LV3 /魔法 キュア、ヒール1、フォースヒール1/傭 兵=クルセイダー×2
- ●連邦5=ホークロードLV1 /傭兵=ハーブローク×2
- ●連邦6=キャプテン LV1 /傭兵=マーマン×2
- ●連邦7=キャプテン LV1 /傭兵=マーマン×2
- ●連邦8=ホークロード LV1 /傭兵=ヒポグリフ×2

○敵·援軍○
- ●連邦9=キャプテン LV4 /傭兵=リザードマン×2
- ●連邦10 =キャプテン LV4 /傭兵=リザードマン×2



劇情進行路線 潛藏在科加之戰背後的魔族之影

A 科加的任務
聯邦軍分陸路與海路進軍，攻打卡戈西王國。科加累積物資從海路進軍；而帕谷(バルク)就從陸路進軍。

B 科加的運
受奇薩羅(ギザロフ)唆使「利用討伐卡戈西王國，建立功績」而出征，怎奈倒楣到極點，遇到神秘風暴，喪失大部分的戰力。

C 卡戈西王國的運
能以少數的兵坐收勝利全是仰賴維萊(ウィラー)的策略。不過，連老天爺(天氣)都幫助我方，運氣真是好極了，不是嗎？

D 操船技術
卡戈西王國的操船技術比他國傑出。因此，在船上戰鬥比較有利。

E 海上之戰
這是此遊戲的第一個海上劇情。飛兵和水兵以外的部隊，行動全部受限。

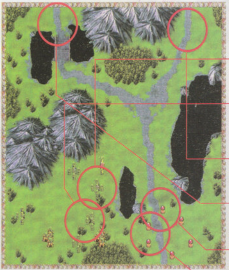
大追擊戰

TOUR MAP GUIDE **Scenario 12**





帕谷因補給物資未到，導致戰力下降。而且，在受維萊（ウィラー）圍攻時，又蹦出主人公這個程咬金。卡戈西軍終於扭轉拉里奧（ラリオハ）遺跡的厄運，轉守爲攻。



欲將敵人一網打盡，就必須控制帕谷（バルク）的行動。唯有如此，敵人的部隊才會爲了保護帕谷，對我方進行攻擊。只要主人公等人趁機調整陣勢，就可順利獲勝。

這是培加（ベルガー）副官所率的部隊。他們會採取「阻止主人公的行動，以利帕谷脫逃」的行動。因爲這支部隊是騎馬部隊，可派馬克雷恩（マクレーン）展開攻擊、以菈琪兒（レイチェル）的回復魔法（ヒール）進行掩護。

劇情進展到一定程度，艾咪（エミリー）會以援軍的身分出現在這裡。因爲不打倒她也能過關，所以毋須勉強。不過，若派安吉娜（アンジェリナ）挑戰，就會發生事件，値得一試。

劇情進展到一定程度，朗弗特（ランフォード）會像艾咪一樣，以援軍的身分出現。他相當強，最好不要冒然戰鬥。然而，就算再怎強也會有弱點，若對自己的攻擊力有信心，也可試著挑戰。

派遣控制帕谷行動的隊伍時，必須考慮「三者互制法則」，配置騎兵、槍兵和步兵。但也可用獲得成長的部隊進行攻擊，防止帕谷逃走。一定要用同屬性來彌補不足的屬性。

熱戰中也不要忘了去尋找隱藏寶物。

派高攻擊力的角色迎戰帕谷將軍。其他角色則彼此掩護！

■商店道具
- ●ロングソード=1000p/50P
- ●クリス=650p/480P
- ●フレイル=750p/560P
- ●ワンド=800p/600P
- ●チェインメイル=1000p/750P
- ●ハードレザー=450p/330P
- ●ネックレス=650p/480P
- ●精霊石の指輪=800p/600P
- ●クリスタルアンク=750p/560P
- ●アミュレット=1000p/750P

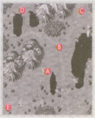
■隱藏道具 2場所 2道具

■敵部隊資料

○敵○
- ●バルク=ジェネラル LV8／魔法 ヒール1／傭兵=ファランクス×2
- ●達邦1=ジェネラル LV1／魔法 ヒール1／傭兵=バイク×4
- ●達邦2=男／クラス=バトルマスターLV1／傭兵=インファントリー×4
- ●達邦3=ブレイブナイト LV1／傭兵=ランサー×3
- ●達邦4=バトルマスター LV1／傭兵=インファントリー×3
- ●達邦5=グラディエーター LV5／傭兵=バイク×3
- ●達邦6=グラディエーター LV5／傭兵=ソルジャー×3
- ●ベルガー=ブレイブナイト LV3／傭兵=ランサー×3

○敵·援軍1○
- ●エミリー=ブレイブナイト LV7／魔法 アタック1／傭兵=ヘビーランサー×3
- ●達邦7==ドラゴンナイトLV5／傭兵 =スカイアーチャー×3

○敵·援軍2○
- ●ランフォード=ナイトマスター LV8／魔法 アタック1／傭兵=ヘビーランサー×2



劇情進行路線　朗弗特免除貴族情結

A 帕谷的危機　帕谷因科加撤退而失去物資補給，屋漏偏逢連夜雨，就在這個時候又被維萊包圍，主人公一行人也很快趕到。

B 塞馬羅山中　這次的作戰是將侵襲卡戈西王國的帕谷逼進塞馬羅山中（サンマーロゥ山中），讓他自食惡果。

C 艾咪的援軍　帕谷和艾咪見過幾次面，知曉艾咪的過去（孤兒院出身）。艾咪之所以積極率援部隊來此，應是基於這份情。

D 朗弗特的援軍　朗弗特雖是貴族出身，但和艾爾登（アルダン）不同的是，他不會以此自豪。他和帕谷極少交談，甚至還互相牽制。

E 士官學校　朗弗特和維萊是聯邦士官學校的同學，兩人都肯定彼此的優點。

艾多培力溪谷之戰

～（エドベリー溪谷の戰い）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 13**





劇情進行路線

確保這座溪谷，以利後續部隊。

A 卡戈西軍的行動

主人公一行人打先鋒，布諾（ブルーノ）將軍、瑟蕾娜（セレナ）將軍和維萊（ウィラー）依序行軍。國王也親自出擊，卡戈西城（カコンシス城）無人。

B 聯邦軍的先見之明

不知何故，敵人竟能識破我方的秘密行動，派科加（クルーガー）埋伏。我方可能有間諜。

C 艾多培力溪谷

艾多培力溪谷是海拔相當高的葛羅里山脈（グローリー山脈）的險要。在搭建正式的橋樑前，常常發生摔落溪底的事故。

D 科加的結婚

艾爾登（アルダン）的失勢使科加獲得和洛吉兒（ローゼンシル）公主結婚的機會。因爲戰後要舉行結婚典禮，所以在此有 20 回合的限制。

E 大空中戰

從地圖的背景可知，飛兵可以一展所長。在美麗雲海展開的空戰相當值得一看。



在美麗溪谷展開驚天動地的攻防。卡戈西王親自上戰場……

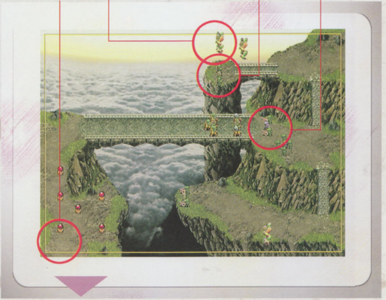
迎戰科加後，援軍（騎兵和飛兵）會從地圖左下方登場。只要先用魔法打倒部分的飛兵，再用同樣的方法來打倒騎兵就OK。但是，如果一開始就陷入苦戰，浪費許多回合數，來自地圖下方的援軍就會變成相當大的威脅。情況危急時，不妨將己方帶到有利的場所，集中火力攻擊敵指揮官。

看到地圖，最惹人注目的莫過於是地圖中央的橋和飛兵。飛兵的移動距離相當長，我方必須極力避免與橋上的敵人和飛兵同時進行攻擊。最好先打倒這個高大、長相可怕的飛兵，消弭來自上方的威脅，再一口氣前進。

渡橋時，除了小心飛兵，還需留意魔導士（ソーサラー）&狙擊兵（イェーガー）。魔法使會從高處和遠處發動猛烈的魔法攻擊，而弓兵的威力與距離成反比。我方最好也用魔法使或飛兵應戰。至於橋上的敵人，會從三個地方來攻，最好逐一確實打倒。

吃了多次敗仗的科加再度出現在主人公面前，朝欲過橋的主人公進行猛攻。雖只是單純攻擊，但因主人公只能從橋移往對面，所以肯定是一場苦戰。尤其是科加所率的機械弓兵，比普通的弓兵強好幾倍。務必小心應戰。





在這裡要步步爲營，小心前進。之後，再用魔法一口氣痛宰敵人！

■商店道具
- ●ロングソード=1000p/750P
- ●フレイル=750p/560P
- ●ウィザードロッド=1800p//1350P
- ●チェインメイル=1000p/750P
- ●ハードレザー=450p/330P
- ●アミュレット=1000p/750P
- ●オーブ=1250p/930P

■隱藏道具：2場所 2道具

■敵部隊資料

○敵○
- ●クルーガー=サモナー LV7／魔法 サンダーストーム、ミュート、HPドレイン／傭兵=アーバレスト×2
- ●連邦1=シルバーナイト LV6／傭兵=ケンタウロス×2
- ●連邦2=ブレイブナイト LV1／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦3=ホークロードLV6／傭兵=ヒポグリフ×2
- ●連邦4=ソーサラー LV5／魔法 ファイアーボール、サンダー、ミュート、デクライン／傭兵=イェーガー×2
- ●連邦5=ソーサラー LV5／魔法 ファイアーボール、サンダー、ミュート、デクライン／傭兵=アーバレスト×2
- ●連邦6=ジェネラル LV1／魔法 ヒール1／傭兵=パイク×4
- ●連邦7=ホークロード LV6／傭兵=ヒポグリフ×2
- ●連邦8=ホークロード LV6／傭兵=ハーブローク×2

○敵·援軍○
- ●連邦9=ブレイブナイト LV1／傭兵=トルーパー×2
- ●連邦10=ホークロード LV8／傭兵=ヒポグリフ×2



意外！？您知道此事嗎？
之1 指揮範圍與傭兵的回復

將游標移到指揮官，周圍會出現閃著藍光的菱形。菱形表示指揮範圍（敵人是閃著紅光的菱形）。如果傭兵在自己所屬的指揮官之指揮範圍內，可接受該指揮官的指揮修正，提升攻擊力、防禦力與魔法耐性。而且，在鄰接所屬的指揮官的狀態迎接下一回合，HP會回復。此事非常重要，務必記住。

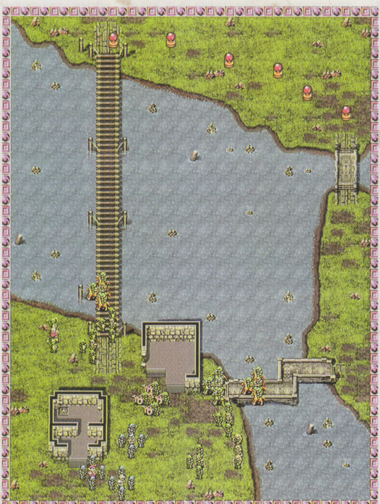


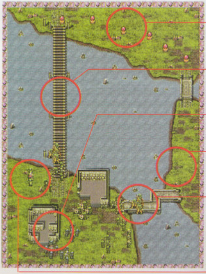
←運用傭兵得當，可將戰爭導向有利的結局。敵兵當然也有指揮範圍。這個系統使戰術在此遊戲佔有更重的份量。

救出卡戈西軍

～（救出・カコンシス軍）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario** 14





等不到後續部隊……在回城途中遇到被圍攻的卡戈西軍！

拉迪斯（ランディウス）一行人因等不到後續部隊而回城。途中遇到被聯邦軍包圍的卡戈西軍。在這裡的重點是「如何盡速援護卡戈西軍」，一定要考量移動力，多留意配置。

在這座橋上，會遭帕谷（パルク）<步兵>侵襲，最好用騎馬隊抵擋。要小心的是，這座橋既長且窄，極易引起停滯不前的窘境，若在橋上磨磨蹭蹭，維萊（ウィラー）和卡戈西軍會不斷被攻擊。

卡戈西王和維萊提督正遭聯邦軍圍攻。解除這個危機的方法是，將聯邦軍的注意力轉移到主人公身上。首先，移動到畫面中央，使部分敵人改朝主人公一行人移動。接著，趁機爭取時間，保護卡戈西軍。

從地圖可知，長橋和小橋連接著 3 塊土地。因爲水兵和飛兵可以大顯身手，所以要在這裡配置能僱用水兵和飛兵的角色。其他角色則小心地過橋。

艾咪（エミリー）變強。上次是勇猛騎士（ブレイブナイト），這次已轉職成大騎士（ナイトマスター），值得注意。

以援軍身分來襲的朗弗特（ランフォード）會在帕谷和艾咪被擊破時，主動撤退，毋須勉強將他打倒。不過，如果對自己的攻擊力和體力都有信心，試著向他挑戰，應該蠻有趣的。

最好轉移敵人的注意，分成槍兵隊與騎馬隊進攻！

■商店道具
- ●ロングソード=1000p/750P
- ●モーニングスター=1100p/820P
- ●バトルアックス=1800p/1350P
- ●ウィザードロッド=1800p/1350P
- ●ショートボウ=3000p/2250P
- ●チェインメイル=1000p/750P
- ●ハードレザー=450p/330P
- ●オーブ=1250p/930P

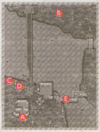
■隱藏道具=1場所　0道具

■敵部隊資料

○敵○
- ●パルク=マーシャルLV1／魔法　ヒール1／傭兵=ファランクス×2
- ●エミリー=ナイトマスター LV1／魔法　アタック1／傭兵=ヘビーランサー×3
- ●連邦1=メイジLV1／魔法　トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵 =アーバレスト×4
- ●連邦2=グラディエーター LV8／傭兵=ソルジャー×3
- ●連邦3=メイジ LV2／魔法　トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=エルフ×2
- ●連邦4=ジェネラル LV2／魔法　ヒール1／傭兵=パイク×3
- ●連邦5=ブレイブナイト LV2／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦6=バトルマスター LV2／傭兵 =レギオン×3
- ●連邦7=ブレイブナイト LV2／傭兵=トルーパー×3
- ●連邦8=バトルマスター LV2／傭兵=レギオン×3

○敵·援軍1○
- ●連邦9=サーペンナイト LV1／傭兵=マーマン×3

○敵·援軍2○
- ●ランフォード=ロイヤルガード LV1／魔法　アタック1／傭兵=ドラグーン×3



劇情進行路線　懷著不安的心，救出卡戈西軍。

A 卡戈西軍的行動　卡戈西軍照預定計畫用後續部隊的身分進軍。但是，不僅看不到理該出現的布諾（ブルーノ）將軍，還被聯邦軍包圍。

B 主人公的疑問　看不到布諾將軍和艾瓦（アイヴァー）的人影。他們是在某處迷了路，還是逃走了？

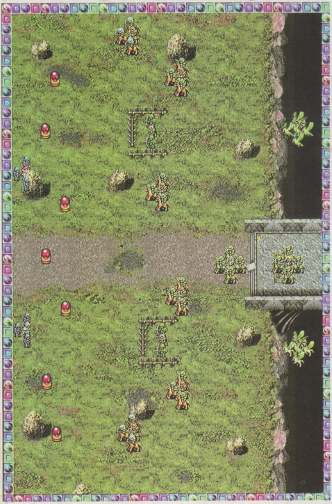
C 帕谷的掛慮　劇情進展到這裡，相信大家都知道帕谷爲什麼會擔憂艾咪與主角的戰鬥。

D 聯邦的先見之明　聯邦軍對卡戈西軍的行動瞭若指掌，總能在卡戈西軍所到之處佈下埋伏。一般的軍師應該不可能有這種"超級的先見之明"，說不定有陰謀。

E 艾咪的疑問　在這個劇情中，帕谷會對艾咪下達指示。雖然是上級，但指示的優柔寡斷，令艾咪頗爲疑惑。

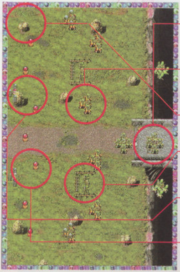
鐵騎軍團

TOUR MAP GUIDE **Scenario 15**





卡戈西軍被迫撤退。維萊（ウィラー）和主人公一起抵抗聯邦！



雖然朗弗特（ランフォード）率領大批的騎馬軍團來襲，但倘能活用先前戰鬥的經驗，應能平安渡過這場激戰。雖然也能打倒朗弗特，但因他會在中途折返，所以毋須勉強。

因爲敵人多是騎兵，所以槍兵會很活躍。在這種時候，爲防經驗值分配不均，最好先用步兵指揮官打倒飛兵和魔法使。若能僱用弓兵，可邊使其進行援護射擊邊打倒敵人。

聯邦的援軍會從這個地方出現。因其出現位置離卡戈西王非常近，所以必須留意他們的侵襲。再者，他們出現後，朗弗特和艾咪（エミリー）會撤退。

這個劇情的關鍵是，在柵欄內虎視眈眈的 2 支魔法使部隊。最好的方法是用飛兵來對付他們，但想要一口氣打倒 2 支部隊是不太可能的，建議逐一確實打倒。也可用擅長遠距離攻擊的角色進行攻擊。

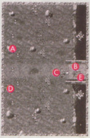
在劇情中，卡戈西王不會動。如果他不幸喪命，遊戲就會結束。遇到危險時，他會破口大罵兼求助，必須好好地保護他。只要牢記其附近會有聯邦援軍出現，應能無恙。

在這裡可利用槍兵確實打倒敵人的騎馬隊。事先裝備「速度之靴（スピードブーツ）」，即可高速馳騁戰場。雖然販賣「速度之靴」的場所有限，但非買到不可。

先對付魔法使！之後，就可輕鬆地對付騎兵軍團。

■商店道具
●ロングソード=1000p/750P
●フレイル=750p/560P
●ランス=2250p/1680P
●ワンド=800p/600P
●プレートアーマー=2200p/1680P
●チェインメイル=1000p/750P
●スピードブーツ=1500p/1120P
●アミュレット=1000p/750P
■隱藏道具=1場所 1道具

■敵部隊資料
○敵○
●ランフォード=ロイヤルガードLV1
／魔法 アタック1
／傭兵=ロイヤルランサー×4
●エミリー=ナイトマスターLV2
／魔法 アタック1
／傭兵=ヘビーランサー×4
●連邦1=メイジLV1／魔法 トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=イェーガー×2
●連邦2=メイジLV1／魔法 トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=イェーガー×2
●連邦5=ブレイブナイトLV2
／傭兵=ケンタウロス×3
●連邦6=ブレイブナイトLV3
／傭兵=トルーパー×3
●連邦7=ブレイブナイトLV3
／傭兵=トルーパー×3
●連邦8=ブレイブナイトLV3
／傭兵=トルーパー×3
●連邦9=ブレイブナイトLV3
／傭兵=トルーパー×3
●連邦10=ブレイブナイトLV2
／傭兵=ケンタウロス×3
●連邦3=ドラゴンナイトLV2
／傭兵=ハーフローク×4
●連邦4=ドラゴンナイトLV2
／傭兵=ヒポグリフ×4
○敵·援軍○
●連邦11=ドラゴンナイトLV5
／傭兵=ヒポグリフ×4



劇情進行路線 朗弗特截擊撤退的卡戈西軍！

A 卡戈西軍的行動
在上個劇情的戰鬥中，卡戈西軍損失慘重，無力再進軍，決定撤退。

B 朗弗特的命令
緊接上個劇情，追擊卡戈西軍。在這期間，命令艾咪監視奇薩羅（ギザロフ）的行動。

C 艾咪的疑問
就像在上個劇情對帕谷（バルク）將軍的命令感到疑惑般，艾咪這次也對朗弗特將軍"莫名其妙"的命令感到疑惑。但這次她不問明原因就參戰。

D 維萊與主人公
以前，維萊因無人瞭解自己的策略而不得一展所長。但現在，他藉著和主人公的少數部隊聯手，實行了自己的奇策。

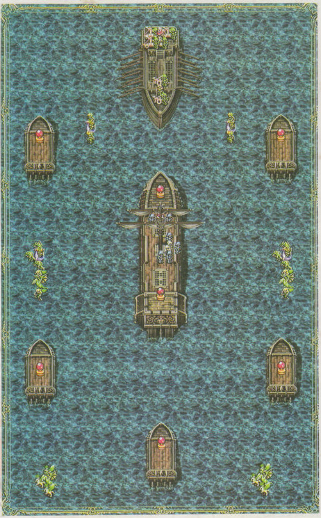
E 斷然撤退
聯邦的援軍抵達，獲知布迪里（フレデリック）王子叛亂之事。朗弗特和艾咪因這件大事而撤退。

愛姆茲灣之戰

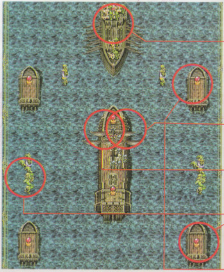
～(エイムズ灣の戦い)～

Scenario 16

TOUR MAP GUIDE







因卡戈西王（カコンシス王）的固執而走海路，結果遇到帕谷（バルク）的埋伏。愛姆茲灣的海上決戰就此展開。

帕谷將軍再度出現在卡戈西軍的面前。他在四周配置弩砲兵（バリスタ）<機械弓兵>。弩砲兵的射程距離長得嚇人而且威力驚人。最好用魔法和遠射武器對付，不要冒然接近。

這是海上戰，不僅移動受限制，還有小船四佈。進行配置時，角色會分散。因此，必須事先仔細考量初期配置。一有疏忽，遊戲可能馬上結束。

在此雖沒有萬無一失的配置，但有比較有利的配置。那就是，將希法妮（シェルファニール）和菈琪兒（レイチェル）配置在中央的大船。原因是，不管職業是什麼，她們倆都會持有攻擊與治癒的魔法。

如果希法妮可以僱用勁弩兵（アーバレスト），就可將她配置在這艘船的船首。希法妮可趁勁弩兵迎擊勁弩兵之時，進行魔法攻擊。使用這個方法，可輕鬆地解決敵方的勁弩兵。

魔族的援軍會抵達這個場所。左側的莉絲（リスティル）會不時地為我方施用「回復魔法（ヒール）」，最好將較弱的角色配置在她的附近。右側的那魯（ナール）會不斷打擊敵人，若想賺取經驗值，最好不要任由他攻擊。

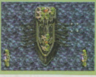
如果馬克雷恩（マクレーン）轉職成海騎士（サーペンナイト），最好僱用水精（ニクシー）。水精的能力相當高，非常派得上用場。另外，此仗不好打，不論成長度多高，都會有角色陷入危機，最好專心進行防禦戰，等待援軍。

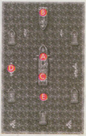
「將何人配置何處」是勝利的關鍵。務必將魔法使和僧侶配置在中央的船！

■商店道具
- ●ナイフ=30p/20P
- ●こん棒=150p/110P
- ●ローブ=50p/30P
- ●クロス=200p/150P
- ●スピードブーツ=1500p/1120P

■隱藏道具=無

■敵部隊資料
〇敵〇
- ●バルク=マーシャル LV3／魔法ヒール1／傭兵=バリスタ×4
- ●連邦1=アークメイジ LV1／魔法メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×2
- ●連邦2=サーペンナイトLV4／傭兵=ニクシー×2
- ●連邦3=サーペンナイト LV4／傭兵=ニクシー×2
- ●連邦4=ドラゴンナイトLV3／傭兵=ヒポグリフ×3
- ●連邦5=ドラゴンナイト LV3／傭兵=ヒポグリフ3
- ●連邦6=ドラゴンナイト LV6／傭兵=スカイアーチャー×2
- ●連邦7=サーペンナイト LV2／傭兵=マーマン×3
- ●連邦8=ドラゴンナイト LV6／傭兵=スカイアーチャー×2
- ●連邦9=サーペンナイトLV2／傭兵=マーマン×3





劇情進行路線 神秘的魔族軍團突然出現在愛姆茲灣（エイムズ灣）

A 卡戈西軍的行動
卡戈西軍停止進軍，持續撤退。討厭躲躲藏藏走海路的卡戈西王，固執地決定要走危險的海路。

B 帕谷的網
帕谷依照朗弗特（ランフォード）的指示在愛姆茲灣佈下天羅地網。最好快點結束這裡的戰爭，前往因霸權之爭而動搖的聯邦。

C 神秘的飛亞特（フェアラート）
劇情進行到某一程度後，突然現身，幫助主人公一行人。來無影，去無蹤。

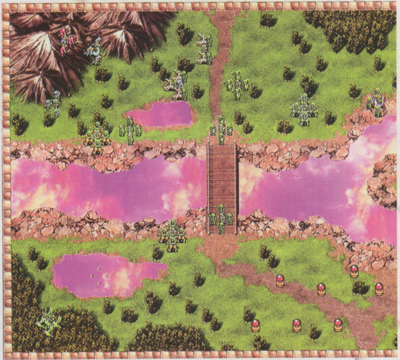
D 魔族的援軍
莉絲<職業是大惡魔（アークデーモン）>和那魯<職業是海龍（シーサーペント）>出現，援護主人公一行人。

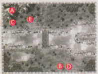
E 愛姆茲灣
這是位於聯邦王國東邊的海。渡過這個海域，卡戈西城就在眼前。

假面魔法師

～（假面の魔術師）～

TOUR MAP GUIDE Scenario 17A





劇情進行路線 救出魔族，締結同盟。

A 飛亞特（フェアラート）
在爲締結同盟而朝卡戈西王國（カコンシス王國）前進的途中，被科加（クルーガー）的部隊圍攻。不得已只好拜託莉絲去提出同盟計畫。

B 卡戈西軍的行動
如果聯邦由奇薩羅（ギザロフ）掌權，戰爭定會持續。若政權移交布迪里（フレデリック）王子，當可確保和平。因此贊成同盟。

C 莉絲（リスティル）
傳達同盟之旨的莉絲透露飛亞特受聯邦軍圍攻之事，向主人公一行人求救。

D 主人公的目的
如果爲兩國仲介同盟的飛亞特被打敗，交涉就會決裂。救出他，前往聯邦，正式締結同盟吧！

E 科加的作戰
敵軍分成打倒飛亞特的部隊和打倒主人公的部隊來襲，我方也要分二路進軍。



在霸權之爭處於劣勢的布迪里王子決定採用締結同盟的策略。拉迪斯（ランディウス）一行人接受建議，前去解救為同盟當中間人的魔族・飛亞特（フェアラート）。

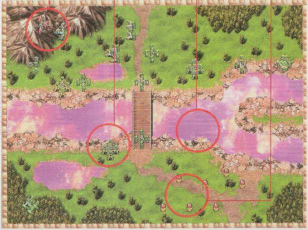
飛亞特是這個劇情中的關鍵人物，絕不能讓他喪命。他會用「隕石（メテオ）」等等攻擊魔法和治癒魔法「回復 2(ヒール 2)」應戰，不會離開此處。不過，他是採取防戰，必須盡快將他救出。攻擊他的主力是機械弓兵，弩砲兵（バリスタ）。雖然他也會用魔法進行攻擊，但敵人的神官戰士會施用回復魔法，來進行回復，所以他還是處於劣勢。

在此，也可像以前那樣努力賺取經驗值，但若只是全神貫注在於賺取經驗值，飛亞特的小命可能會不保。這個劇情的勝利條件是「擊破科加」，還是盡快將他打倒比較好。

如果在這個劇情中有角色可以僱用水兵，就要僱用。唯有這樣，才能從河中打倒率領天空射手（スカイアーチャー）的敵人。再者，如果這種水兵是水精（ニクシー）<水弓兵>，就可利用射程長的優點，在不受反擊的情況下應戰。

在這個劇情，主人公必須將自己的部隊分成 2 小隊來進軍。1 支部隊負責攻擊對岸的敵人。要注意的是，這支部隊必須配置步兵來對付橋附近的短槍兵（パイク），以便可以過橋。只要能過橋，就可到對岸痛擊攻打飛亞特的敵人。至於另 1 支部隊，則要負責攻打靠近己方的敵人。





要訣是，分成強行過橋的部隊和確保己方的部隊。

■商店道具
●グレートソード=2000p/1500P ●フレイル=750p/560P ●ランス=2250p/1680P ●ワンド=800p/600P ●プレートアーマー=2200p/1650P ●チェインメイル=1000p/750P ●タリスマン=1600p/1200P
■隱藏道具：1場所 1道具

■敵部隊資料
○敵○
●クルーガー=ウィザード LV1／魔法 サンダーストーム、ブラスト、ミュート、アタック2／傭兵=バリスタ×3 ●連邦1=セイント LV1／魔法 ゾーン、ヒール2、ホーリーブレイズ／傭兵=エクソシスト×4 ●連邦2=ナイトマスター LV1／魔法 アタック1／傭兵=ドラグーン×4 ●連邦3=バトルマスター LV4／傭兵=レギオン×4 ●連邦4=ジェネラル LV5／魔法 ヒール1／傭兵 =ファランクス×4 ●連邦5=アークメイジ LV1／魔法 メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=バリスタ×2 ●連邦6=ブレイブナイト LV7／魔法 ファイアーボール、サンダー、ミュート、テクライン／傭兵=ヘビーランサー×4 ●連邦7=サーペンナイト LV6／魔法 アタック1／傭兵=ニクシー×3 ●連邦8=ドラゴンロード LV1／傭兵=スカイアーチャー×4 ●連邦9=ジェネラルLV6／魔法 ヒール1／傭兵=パイク×4 ●連邦10=ドラゴンナイト LV4／傭兵=ハーブローク／魔法 アタック1／傭兵=ドラグーン×4 ●連邦11=ナイトマスターLV1



意外！？您知道此事嗎？
之 2 敵我的行動順序

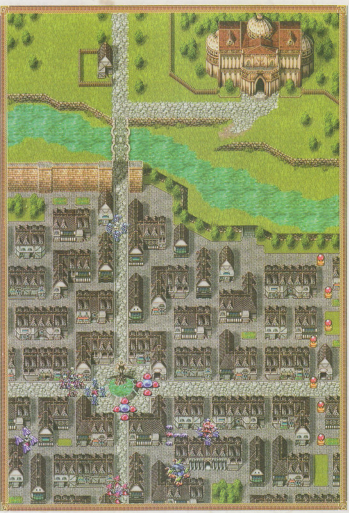
在己軍的回合時，按 B 鈕，再按開始鈕，就會表示出該劇情的行動順序表。藉由該表，可知敵我雙方的行動順序，採取有效的戰術與作戰，避免浪費魔法與攻擊。此事攸關戰鬥的勝敗，開始遊戲時，務必確認。



←以左圖為例，里奇（リッキー）是第 1 個行動，馬克雷恩（マクレーン）是第 2。可用里奇削減敵人的生命力，再用馬克雷恩給予致命的一擊。

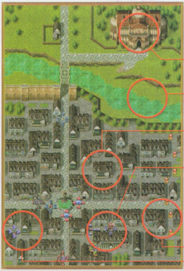
叛變
～（ダブルクロス）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 18A**





奇薩羅（ギザロフ）派來的奸細，布諾（ブルーノ）將軍趁主人公不在時，暗殺卡戈西王（カコンシス王），且企圖殺害目擊暗殺過程的維萊（ウィラー）。



教會是守護人們免受邪惡之心侵犯的神聖場所，魔物無法進入。維萊因目睹布諾將軍殺害卡戈西王而惹禍上身，拼命逃到教會。

想要盡速救援維萊，就要利用「河川」。方法是，使用水兵（若無水兵，就要派遣可以很快渡河的兵）強行突破，接近教會。唯有這樣才能讓維萊活命。

雖然地圖錯綜複雜，但可以反過來利用它。方法是，從房子的屋頂進行攻擊。說不定可托「地形效果」之福，毫髮無傷地完成使命。

巨大的魔人「石人（ゴーレム）」在這個複雜的市區橫行。雖是魔物，但屬性是「槍兵」，若以騎兵去對付，恐怕會死得很慘。必須特別小心。

這是可在這個複雜地圖自由行動的「死神（デス）」。他們輕輕鬆鬆就能繞到維萊所在的地方。如果忽視他們的行動，維萊的性命就危矣。

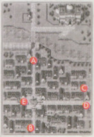
在這裡最能發揮威力的是邪魔妖怪最怕的「聖屬性」傭兵。雖然他們的攻擊力不是很強，但只要巧妙活用，就能發揮相當的效果。一定要配置可以傭用他們的角色。

火速救援維萊，用聖屬性的傭兵擊倒敵人！！

■商店道具　●グレートソード=2000p/1500P●クリス=650p/480P●モーニングスター=1100p/820P●ランス=2250p/1680P●ウィザードロッド=1800p/1350P●ショートボウ=3000p/2250P●プレートアーマー=2200p/1650P●ドラゴンスケイル=1900p/1420P●ハードレザー=450p/330P●ミラージュローブ=550p/410P●ネックレス=650p/480P●アミュレット=1000p/750P●オーブ=1250p/930P
■隱藏道具：1場所　1道具

■敵部隊資料
○敵○
●ブルーノ=ダークセイント LV7／魔法　キュア、ゾーン、ヒール2、ホーリーブレイズ／傭兵=ウィッチ×4
●モンスター1=ミスリルゴーレムLV3／傭兵=ボーンゴーレム×4
●モンスター2=ケルベロス LV3／魔法　ファイアー／傭兵=ヘルハウンド×4
●モンスター3=カオスドラゴン LV3／傭兵=レッドドラゴン×4
●モンスター4=ゲルギャザー LV10／傭兵=ゲル×4
●モンスター5=ゲルギャザー LV10／傭兵=ゲル×4
●モンスター6=デス LV2／魔法　ブリザード、ブラスト、ゾーン、アタック2／傭兵=ファントム×4
●モンスター7=デスナイトLV1／傭兵=ゾンビナイト×4
●モンスター8=バンパイア LV1／魔法　コンフューズ、デクライン、レジスト／傭兵=スケルトン×4





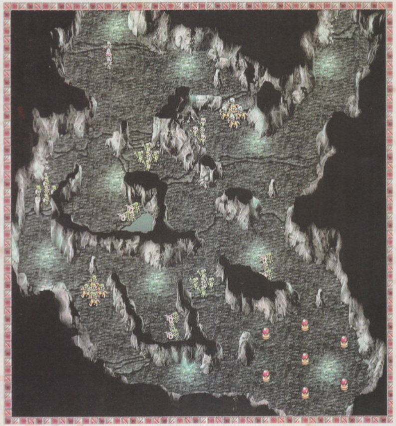
劇情進行路線　奇薩羅極力阻止同盟

A 維萊目擊暗殺	布諾將軍因維萊目睹卡戈西王被殺而下令要維萊的命。
B 暗殺者・布諾將軍	從各種情報來看，這一切都是布諾搞的鬼。他是奇薩羅派來臥底的奸細。
C 回城的主人公	救出飛亞特，一起回城時，獲知暗殺者．布諾將軍率領大批魔物，襲擊維萊。
D 姐妹的復仇	希法妮（シェルファニール）和安吉娜（アンジェリナ）發誓殺了布諾將軍，替父親報仇。
E 邪惡的魔物	持有邪惡之心的布諾將軍命令魔物，狙擊維萊。

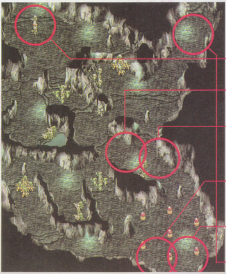
鲁頓洞窟

～（ルドンの罠）～

TOUR MAP GUIDE Scenario 19A







卡戈西王國（カコンシス王國）正式和聯邦締結同盟。一行人立刻啓程討伐奇薩羅（ギザロフ）。在途中的洞窟出手阻撓的是……！？

艾瓦（アイヴァー）是一個空口説白話．不値得信任的人。在劇情中．他會在此按兵不動。雖然「打倒他」是勝利條件．但若中途出現魔物援軍．他就會撤退。將他打倒．有助於賺取經驗値。

從這個劇情開始．敵人會使用「隕石（メテオ）」魔法來襲。這個魔法的衝擊很大．會造成相當大的損害。不過．它有「吟唱時間過長」的弱點．可用速攻打倒。

預防隕石魔法的方法有 3 種。第 1 種是用「沉默（ミュート）」封印敵人的魔法；第 2 種是用「MP 耗竭（MP ドレイン）」削減敵人的 MP．使其 MP 不足．無法吟唱隕石魔法；第 3 種是用「混亂（コンフューズ）」使敵人混亂。

從這個劇情開始．菈琪兒（レイチェル）不會參戰 <在事件中失蹤>。菈琪兒失蹤後．可以使用回復系咒文的角色變得有限．可以委託瑟蕾娜（セレナ）將軍全權負責。而且．最好事先使她的傭兵變成聖屬性。

一路戰到這裡．應該已經很清楚每個角色具有什麼樣的判斷力。爲防一開始就停滯不前．必須進行高效率的移動和高效率的攻擊。

經過一段時間．援軍就會出現。不過．這支援軍既非聯邦軍也非己軍。牠們是住在這裡的魔物。艾瓦因牠們來襲而嚇得逃走．在這個時候．勝利條件會變成「敵全滅」。

以沉默魔法封口或先下手爲強對付會用隕石魔法攻擊的敵人！

■商店道具
- ●ナイフ=30p／20p
- ●こん棒=150p／110p
- ●ローブ=50p／30p
- ●聖王の護符=2300p／1380p

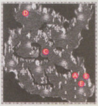
■隱藏道具=1 場所　1 道具

■敵部隊資料

○敵○
- ●アイヴァー=アークメイジ LV1／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=スナイパー×2
- ●連邦1=ジェネラル LV5／魔法　ヒール1／傭兵=ファランクス×4
- ●連邦2=ソードマスター LV1／魔法　クイック／傭兵=グレナディーア×4
- ●連邦3=ブレイブナイト LV5／傭兵=ケンタウロス×4
- ●連邦4=アークメイジ LV1／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×2
- ●連邦5=セイントLV1／魔法　ゾーン、ヒール2、ホーリーブレイズ／傭兵=クルセイダー×3
- ●連邦6=アークメイジ LV1／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×2
- ●連邦7=アークメイジ LV1／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×2
- ●連邦8=ブレイブナイト LV5／傭兵=ランサー　×4
- ●連邦9=ジェネラル LV5／魔法　ヒール1／傭兵=ファランクス×4

○魔物‧援軍○
- ●モンスター1=レイスLV7／魔法　ブリザード、ゾーン、スロー、アタック2／傭兵=スペクター×3
- ●モンスター2=アークデーモン LV7／魔法　ファイアーボール、デクライン、ヒール1、コンフューズ、召喚4／傭兵=ナイトメア×3

劇情進行路線　同盟軍團終於展開討伐奇薩羅之旅

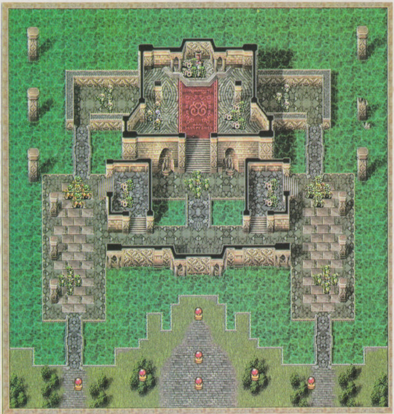


A 朗弗特的想法	將部隊交給維萊．自己和主人公一行人並肩作戰。這是朗弗特肯定維萊的智慧．所下的決定。
B 這次的作戰	維萊以朗弗特的兵進行大規模的佯攻。主人公趁機侵入城內．討伐奇薩羅。
C 魯頓洞窟	洞窟內部相當複雜．有數個岔道和出口．不容易進行埋伏。
D 天才軍師	在這裡的洞窟進行埋伏且誘得敵人中計是因爲維萊的運氣好．還是因爲他眞的是天才？
E 行蹤不明	雖然菈琪兒在作戰前失蹤．但因這是一場極重速度的作戰．只能暫時忘掉悲傷．盡速啓程。

決戦・鋼之城

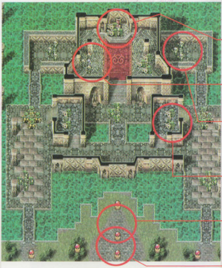
～（決戦、シュテーレンバーク城）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario 20A**





維萊（ウィラー）的大規模佯攻使聯邦王國的守備變弱。打倒奇薩羅（ギザロフ）的時刻終於到了！



打倒宿敵．奇薩羅是這個劇情的過關條件之一。奇薩羅會靜靜地待在此處。圍繞奇薩羅的勁弩兵（アーバレスト）是最大的威脅。因爲他們受到攻擊時，魔法使會用「回復 2(ヒール 2)」的魔法幫他們回復。

想要過關，還需打倒科加（クルーガー）這個宿敵。他所率領的大精靈（ハイエルフ）是一支射程範圍廣且攻擊力高的部隊。接近時，務必小心。

魔法使擅用「隕石（メテオ）」「沉默（ミュート）」「爆炸（ブラスト）」「攻擊 2(アタック 2)」等等魔法，是助長勁弩兵氣焰的罪魁禍首。我方可先用攻擊魔法迎戰這個魔法使，待其開始治療己身，再趁機猛攻。

機械弓兵和以前一樣，很怕攻擊魔法，我方可用魔法給予損害，一口氣擊倒。不過，必須利用集中攻擊，逐一打倒。只要機械弓兵全部死光光，戰局就會變樂觀。

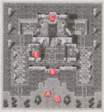
這個劇情的商店也有販賣「速度之靴（スピードスーツ）」。倘有角色尚未持有，最好在此購買。如果希法妮（シェルファニール）備用勁弩兵、裝備「速度之靴」，就可化身成高速戰車隊，大顯身手。

這裡會有 2 支援軍部隊登場。此時，若我方全員已進入城內，就毋須特地再跑回來對付他們。一路奮戰至此，應已毋須再刻意提升等級了。

確實打倒機械弓兵，擴大行動範圍！！

■商店道具 ●グレートソード=2000p/1500P●モーニングスター=1100p/820P●ランス=2250p/1680P●ウィザードロッド=1800p/1350P●ショートボウ=3000p/2250P●プレートアーマー=2200p/1650P●ドラゴンスケイル=1900p/1420P●ハードレザー=450p/330P●ミラージュローブ=550p/410P●スピードブーツ=1500p/1120P●アミュレット=1000p/750P
■隱藏道具 3 場所 5 道具

■敵部隊資料
○敵○
●ギザロフ=ダークマスターLV4／魔法 メテオ、アースクエイク、ヒール2、ブラスト／傭兵=アーバレスト×3●クルーガー= ウィザードLV3／魔法 サンダーストーム、ブラスト、ミュート、アタック2／傭兵=ハイエルフ×3●連邦1=アークメイジLV1／魔法 メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×3●連邦2=マーシャルLV2／魔法 ヒール1／傭兵=ファランクス×4●連邦3=メイジLV7／魔法 トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×2●連邦4=メイジLV7／魔法 トルネード、サンダーストーム、スリープ、ゾーン／傭兵=アーバレスト×2●連邦5= セイントLV5／魔法 ゾーン、ヒール2、ホーリープレイズ／傭兵=クルセイダー×3●連邦6=セイントLV5／魔法 ゾーン、ヒール2、ホーリープレイズ／傭兵=クルセイダー×3●連邦7=バトルマスターLV7／傭兵=レギオン×4●連邦8=ブレイブナイトLV8／魔法 アタック1／傭兵=ドラグーン×4●連邦9=ジェネラルLV7／魔法 ヒール1／傭兵=ファランクス×4●連邦10=ブレイブナイト LV8／魔法 アタック1／傭兵 ヘビーランサー×4
○敵・援軍○
●連邦11=バトルマスター LV3／傭兵=グレナディーア×4

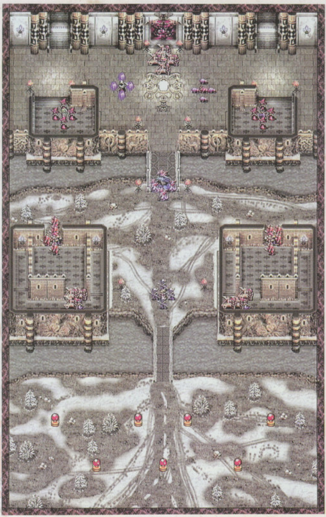


劇情進行路線 打倒宿敵．奇薩羅。

Ⓐ 作戰概略	奇薩羅誤中維萊的大規模佯攻之計，派布諾（ブルーノ）率領大軍，前去討伐。此舉使得城裡的守備變弱。主人公一行人趁機侵攻。
Ⓑ 鋼之城	聯邦王國的王城以銅牆鐵壁、堅不可破聞名。從名字可知，應不易侵入。
Ⓒ 奇薩羅的研究	奇薩羅與名叫潔西卡（ジェシカ）的女魔法師一起研究「魔動巨兵」。好像即將完成。
Ⓓ 主人公的報仇	不用說也知道，主人公的乾爹和村人之所以喪命，全是因爲奇薩羅的緣故。最好讓主人公和里奇（リッキー）去對付他。
Ⓔ 不容小覷的兵士	雖然城裡的兵士因維萊的佯攻而變少，但要抵達宿敵．奇薩羅所在之處，並不容易。

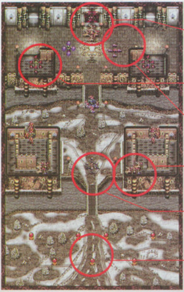
魔軍師・艾瓦
～（魔軍師アイヴァー）～

TOUR MAP GUIDE
Scenario 21A





在潔西卡（ジェシカ）的帶領下，抵達魔城，遇到自稱天才的「魔」軍師・艾瓦！



艾瓦就在這裡。他是一個能說善辯但攻擊力薄弱的三腳貓。在戰鬥途中，他會企圖試著脫逃，但若讓他逃了，遊戲就會結束。

莉絲（リスティル）在這個場所觀察動靜。雖然她在等待艾瓦下令，但她好像不是很信任艾瓦。在她右側的是那魯（ナール）。這 3 個人可能會進行隕石魔法三連攻，要使己方部隊與其保持距離來移動。

此處有吸血鬼（バンパイア）。這支部隊會沿著牆壁行動或牽制我方的行動。不過，牠們不是很強，可在對付機械弓兵後，再來處置牠們。

魔法使率領弩砲兵（バリスタ）在此坐陣。稍有不慎就會在瞬間被隕石（メテオ）魔法和弓箭所打倒。因此，最好逐一確實對付，先用魔法打倒弩砲兵，再用己軍的弩砲兵打倒魔法使。

渡過此橋之際，會遇到神官戰士率領槍兵嚴陣以待。不過，只要遵守「三者互制法則」，像以前一樣用步兵＜例如：里奇（リッキー）>應戰，就能穩操勝算。在這裡調整陣勢再進軍，會比較容易過關。

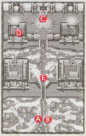
關於指揮官的配置是，將魔法使配置在城牆前，以上述的方法攻敵。要記住的是，在往後的劇情，魔物的魔法耐性會變得比較強、地獄狗（ケルベロス）會變得不怕火屬性的攻擊。使用火系的攻擊魔法，反會助其回復。

在戰鬥開始的同時，吟唱魔法，攻擊左右的弩砲兵。

■商店道具
- ●アイスブレード=2100p/1570P
- ●モーニングスター=1100p/820P
- ●デビルアックス=2250p/1680P
- ●ランス=2250p/1680P
- ●ウィザードロッド=1800p/1350P
- ●ショートボウ=3000p/2250P
- ●プレートアーマー=2200p/1650P
- ●ドラゴンスケイル=1900p/1420P
- ●覇王の首飾り=2750p/2060P
- ●オーブ=1250p/930P

■隱藏道具=無

■敵部隊資料
○敵○
- ●アイヴァー=アークメイジ LV10／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=バリスタ×4
- ●リスティル=ダークプリンセス LV2／魔法　メテオ、ヒール2、ゾーン、テレポート／傭兵 =ウィッチ×4
- ●ナール=　バンパイアロードLV1／魔法　メテオ、コンフューズ、ヒール1、テクライン／傭兵=ウィッチ×4
- ●モンスター1=カオスドラゴン LV5／傭兵 =ブラックドラゴン×4
- ●モンスター2=ケルベロス LV3／魔法　ファイアー／傭兵=オルトロス×4
- ●モンスター3=　デス LV3／魔法　ブリザード、ブラスト、ゾーン、アタック2／傭兵=シェード×4
- ●モンスター4=　ラミア LV1／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=　バリスタ×3
- ●モンスター5=ラミア LV1／魔法　メテオ、ブラスト、スリープ、ゾーン／傭兵=バリスタ×3
- ●モンスター6=ジャイアントLV2／傭兵=トロール×4
- ●モンスター7=ジャイアントLV2／傭兵= トロール×4
- ●モンスター8=ダークセイントLV2／魔法　キュア、ゾーン、ヒール2、ホーリーブレイズ／傭兵=ボーンゴー　レム×4



劇情進行路線　天才魔軍師在魔城虎視眈眈

A 主人公一行人的行動
水晶被飛亞特（フェアラート）所奪，魔物開始侵襲人們。為阻止事態繼續惡化而到魔城。

B 名叫潔西卡的女性
先前之所以幫忙奇薩羅（ギザロフ）進行魔導研究，是為了取回水晶。在這個劇情，就是她把主人公帶到這座魔城。

C 艾瓦的行動
先後為卡戈西王（カコンシス王）、奇薩羅和闇之王子（ボーゼル）效命。這次是擔任守護魔城的重要任務……。

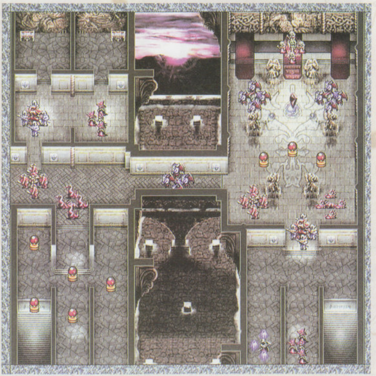
D 莉絲的心情
在這次的戰鬥中，雖然莉絲必須接受艾瓦的指揮，但她從一開始就不信任他。

E 魔物與水晶
闇之王子將水晶分成 2 把劍，並喚出混沌之王（カオス）。混沌之王將魔物送進人間。

魔城

～（魔城ザンクトガレン）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario** 22A



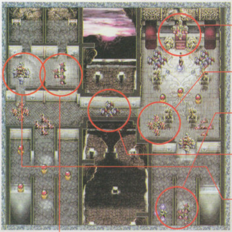
Close up the UNIT











開始突入魔城，往頂樓前進！然而，並不見闇之王子（ボーゼル）的蹤影。打倒莉絲（リスティル），問出他的所在處！！

身在這裡的莉絲會使用回復魔法「回復（ヒール）」，最好先將她打倒。在這個劇情中，就屬圍著莉絲的僧侶比較難對付。雖然他們的攻擊力和防禦力出乎意料地高，但只要用槍兵破其一隅，就可穩操勝算。

最好能組織以槍兵爲主的部隊配置於此。使用槍兵來接近攻擊，可以輕鬆地打倒周遭的魔物。另外，這裡的敵人會攻擊指揮官，若不早點解決他們，可能會陷入窘境。

配置魔法使以外的指揮官時，一靠近這裡的魔物，牠們就會開始行動。考慮配置時，必須將這點納入考量。另外，別忘了，往後的敵人都不太怕魔法。

敵將・那魯（ナール）會在中央的通道擺陣，最好盡快將他打倒，使分成2路的主人公一行人會合。確保中央的通道，可使我方進行掩護攻擊、用射程範圍極廣的回復2（ヒール2）魔法互相幫助。

這裡的魔物・巨人（ジャイアント）會很快行動，必須進行適當的指揮官配置。因爲出入口附近相當複雜，可能會浪費很多時間，所以要盡可能以最快的速度打倒敵指揮官。

長距離弓兵會對移動中的己方造成極大的威脅。在打倒那魯前，要先派槍兵去打倒他們。若在這裡陷入苦戰，遊戲可能會瞬間結束，必須逐一確實打倒。

以槍兵爲中心，編成部隊。以射程距離長的魔法互相援護。

➡莉絲露出魔族的本性。



➡對付魔族，也可使用「三者互制」的理論。



➡殲滅敵人，便能知道闇之王子在哪裡。



➡原本隔著的通道打開，變得比較容易戰鬥。



➡必須在陷入停滯不前的窘境前，採取快速的行動。



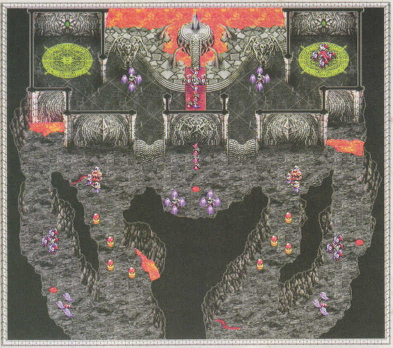
➡一有疏忽，就會在剎那間落敗。



光輝末裔

～（光輝を継ぐ者）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario** **23A**



Close up the UNIT

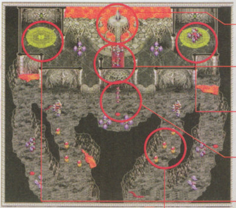








主人公打倒莉絲，來到地下。祭壇上放著聖劍（ラングリッサー）。打倒闇之王子（ボーゼル）和混沌之王（カオス）就可使人間重獲和平。



這裡擺著聖劍。因為只有主人公可以裝備，所以主人公的任務是移動到這裡。一路打到這裡，主人公的等級應該已經很高，應能輕鬆達成使命。

闇之王子就在這裡。在劇情中，他會按兵不動，使用隕石（メテオ）、爆炸（ブラスト）、回復2（ヒール2）和地震（アースクエイク）等等魔法進行攻擊。再者，他裝備有魔劍（アルハザード），攻擊力非同小可。

混沌之王在這裡。用聖劍以外的劍予其致命一擊，他會藉左右兩側的魔法陣復活。而且，他的魔法非常可怕，火球（ファイヤーボール）具有和隕石（メテオ）不相上下的威力，必須特別小心。

這附近有長距離弓兵。來到這裡，魔法攻擊的效用會降低，必須活用補助魔法。例如：用「衰弱（デクライン）魔法」削弱對手的魔法耐久力、用「抵抗（レジスト）魔法」提升我方的魔法耐久力等等。

混沌之王就是靠這個魔法陣復活。如果這附近有會使用魔法的我方角色，最好讓該角色與其保持距離。原因是，混沌之王吟唱的「MP耗竭（MP ドレイン）魔法」會奪走我方的MP。

小隊被迫分成2路。敵人比以前的劇情強很多。最好選擇高防禦力或聖屬性的傭兵。來到這裡，經驗值已經不是問題，可直接攻打指揮官。

用「衰弱」等等補助魔法來對付闇之王子和混沌之王這2位闇之王者，有效！！



➡終於成功地拿到傳說中的聖劍。



➡曾經並肩作戰的飛亞特（フェアラート）不在這裡。



➡不愧是混沌之王！魔法威力出人意料。



➡有效地使用補助魔法，有益於戰鬥。



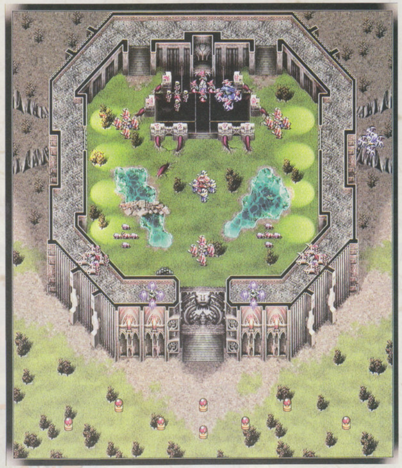
➡混沌之王是不死身，不論怎麼打，都會復活。



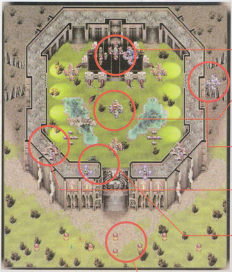
➡將攻擊目標鎖定在指揮官，一口氣殲滅敵人。

魔導研究所

TOUR MAP GUIDE **Scenario** 24A



以聖劍挑戰魔族後，接著就要手刃宿敵・奇薩羅（ギザロフ），救出菈琪兒（レイチェル）。布諾（ブルーノ）出現在魔導研究所！



殺害卡戈西王的布諾就在這裡。這個劇情的主要目的是打倒布諾這個叛徒。雖然抵達此處，需費一番力氣，但只要到達這裡，就可輕鬆獲勝。要特別注意的是，打倒布諾的時機。因爲，他會用「回復 2（ヒール 2）」進行治療。

敵指揮官是巨人（ジャイアント）。攻擊魔法不太有用，以直接攻擊攻打比較有效率。不過，以單體進行攻擊的話，會喪失很多 HP，最好派遣會使用治癒魔法的伙伴進行援護。

配置在這裡的飛兵會往下方前進。必須在他們到達正門，造成威脅前，將他們打倒。先用「衰弱（デクライン）魔法」削其魔法耐久力，再用「風之刃（ウィンドカッター）魔法」，可收奇效。

攻略正門時，最大的威脅是弩砲兵（バリスタ）。從先前數度迎戰弩砲兵的經驗可知，最好不斷發動攻擊魔法，用回復魔法進行援護。雖然弩砲兵的射程距離很長，但只要分左右逐一打倒，就沒啥好怕了。

這個門是此劇情的重要場所。只要有人能進入研究所內，按門旁的開關，門就會打開。不過，騎馬和機械弓兵無法進入，可請他們擔任援護射擊。派飛兵侵入應是最妥當。

務必活用先前累積的經驗來配置指揮官。最基本的配置是，在中央配置攻門隊、在攻門隊的周遭配置魔法使。不過，這並非十全十美，您可自個兒動動腦去想想。

派飛兵開門！抵達布諾所在之處，就能輕鬆過關！



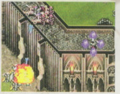
➡這就是聯邦王國派去卡戈西王國臥底的間諜，布諾將軍。



➡利用接近戰殲敵，需要援護。



➡用接近戰對付這裡的飛兵，不是很妥當。



➡不要忘了機械弓兵怕魔法。



➡開了門，好戲才算正式上演。

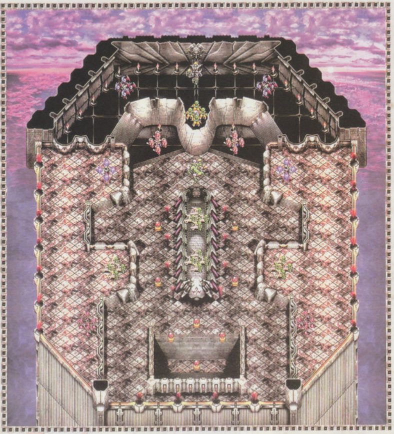


➡拉迪斯（ランディウス）慢慢接近布諾。

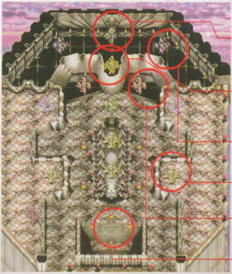
超越者・奇薩羅

～（超越者、ギザロフ）～

TOUR MAP GUIDE **Scenario** 25A



終於進入最後決戰！救出乾妹・拉琪兒（レイチェル），打倒宿敵・奇薩羅，懲治敵人！！



奇薩羅（ギザロフ）就在這裡。他因獲得邪神（ゲンドラシル）之力而變強，會使用隕石（メテオ）、爆炸（ブラスト）、回復2（ヒール2）和地震（アースクエイク）等等魔法進行攻擊。在這個劇情中，他會在此按兵不動。

在劇情中，科加（クルーガー）不會移離此處。他率的領重鎧騎兵（ドラグーン），會發動雷暴（サンダーストーム）、爆炸、沉默（ミュート）等等魔法攻擊。威力較差的魔法對他起不了什麼作用，最好使用直接攻擊。

如果沒有打倒此處的惡魔（デーモン），就無法迎戰奇薩羅和科加（クルーガー）。雖然惡魔不會移離此處，但他們擅用威力超強的攻擊魔法「火球（ファイアーボール）」，不小心應對，可能會死得很慘。

劇情一開始，最好先打倒這裡的弩砲兵（バリスタ）。因爲我方進行初期配置的地點就在敵人的射程距離範圍內，所以切莫將判斷力低的角色配置於此。

此處的魔法使會連續進行攻擊魔法「隕石（メテオ）」。因爲這裡是決戰的場所，所以毋須再刻意賺取經驗值，只需將攻擊目標定在指揮官，一口氣將他殺死。

最後的初期配置，好像也沒必要再說什麼了。希望您能用先前所學的戰術和破釜沉舟的決心去考量配置。決戰就要開始了。結局是好是壞都看您自個兒的表現了。

對科加和奇薩羅展開猛烈的集中攻擊！用攻擊魔法對付弩砲兵！



➡奇薩羅和他的手下都很強。



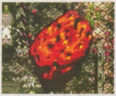
➡威力弱的魔法對科加起不了作用。



➡雖然惡魔不會移動，但會不斷發動攻擊魔法。



➡劇情一開始就立刻受到攻擊。



➡HP變少時，必須立刻治療。否則，有可能變成致命傷。



➡展開適合最後劇情的戰鬥……



究極秘密 TOP SECRET

CONTENTS

TOP SECRET

角色塑造指南



第 1 題和第 2 題有密切的關係，主人公的轉職表就是依在這裡所選的答案而定。換句話說，每位玩家都能依自己的選擇，創造出具有獨特風格的轉職表。

【主人公的轉職表】



【候補表】

	候補 A	候補 B	候補 C	候補 D
1 級	鬥劍士（グラディエーター）	猛鷹領主（ホークロード）	魔導士（ソーサラー）	聖戰士（エキュイユ）
2 級	格鬥王（バトルマスター）	龍騎士（ドラゴンナイト）	術士（メイジ）	聖騎士（パラディン）
3 級	大劍師（ソードマスター）	龍領主（ドラゴンロード）	大術士（アークメイジ）	聖者（セイント）
隱藏職業	自主規制	自主規制	自主規制	自主規制

Q1

※在此要決定隱藏職業的種類（2 種）。雖與選擇順序無關，但有可能因第 2 題的選擇而失效。「次に渡す 4 枚のカードの中から、2 枚だけ選んでね（從要交出的 4 張卡片中，選出 2 張吧！）」

「エース (ACE)」
使大騎士（ナイトマスター）的轉職有效

「ジャック (JACK)」
使第 1 候補的隱藏職業有效

「クィーン (QUEEN)」
使第 2 候補的隱藏職業有效

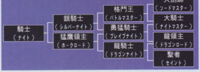
「キング (KING)」
使第 3 候補的隱藏職業有效

Q2

※第 1～第 3 候補依此題的選擇順序而定。被決定的候補請參照上面的【候補表】。「じゃあ、次の中から好きなものを順番に選んでね（從以下 4 個答案，依序選出自己喜歡的場所吧！）」

「緑豊かな夏の高原（充滿綠意的夏季高原）」
候補 A
「青くすみきった夏の空（晴朗的夏季天空）」
候補 B
「落ち着いた雰囲氣の部屋（寂靜的房屋）」
候補 C
「霧にかすむ美しい山岳（雲霧朦朧的美麗山嶽）」
候補 D

在第 1 題選擇「ACE」「KING」、在第 2 題選擇「晴朗的～」「充滿綠意～」「雲霧～」時，轉職表如下。



CHARACTER MAKING

TOUR MESSAGE GUIDE

Q3

「次の3つのうちで、英雄になるために一番必要だと思うのはなに？（你覺得成爲英雄最需具備下列哪一項？）」

●「優しさ（善良）」

莅琪兒（レイチェル）友好＋1
希法妮（シェルファニール）友好＋1
安吉娜（アンジェリナ）友好＋1
瑟蕾娜（セレナ）友好＋1
莉絲（リスティル）友好＋1
信仰（アライメント）－2

▶▶▶ **Q4-1**

「戦いの前夜に、戀人とお別れをしなくちゃならないの。お兄ちゃんだったら、どうする？（在戰爭的前夕，總是得和愛人告別。如果是小哥你的話，會怎麼做？）」

- ●「心配しないように励ます（請她不要擔心）」
  智力＋2
  最大 MP ＋2
  ▶▶▶ Q5-1
- ●「優しく抱きしめる（溫柔地抱緊她）」
  魔法・生命回復1（フォースヒール1）
  最大 MP ＋1
  ▶▶▶ Q5-2
- ●「何も言わずに黙って立ち去る（啥也不說，默默地離去）」
  莅琪兒（レイチェル）友好－1
  炎耐性＋3・冷耐性＋3
  雷耐性＋3・風耐性＋3・地耐性＋3
  聖耐性＋3・精耐性＋3・物耐性＋3
  ▶▶▶ Q5-3

●「勇氣」

判斷＋1
A 修正＋1

▶▶▶ **Q4-2**

「勇氣ってどういう心から生まれると思う？（你認爲勇氣是出自什麼樣的心？）」

- ●「愛」
  莅琪兒（レイチェル）友好＋1
  希法妮（シェルファニール）友好＋1
  安吉娜（アンジェリナ）友好＋1
  瑟蕾娜（セレナ）友好＋1
  莉絲（リスティル）友好＋1
  信仰（アライメント）－1
  ▶▶▶ Q5-2
- ●「強い意思（堅強的意志）」
  炎耐性＋2・冷耐性＋2・雷耐性＋2・風耐性＋2
  地耐性＋2・聖耐性＋2・精耐性＋2
  物耐性＋2・M 修正＋2・智力＋1
  ▶▶▶ Q5-3
- ●「自己犠牲（自我犧牲）」
  守＋2
  信仰（アライメント）－1
  ▶▶▶ Q5-4

●「力」

強＋2
守＋1

▶▶▶ **Q4-3**

「力って、何の事だと思う？（你認爲力是什麼？）」

- ●「聰明な頭腦（聰明的頭腦）」
  智力＋4
  最大 MP ＋2
  ▶▶▶ Q5-1
- ●「高い戰鬥能力（強大的戰鬥能力）」
  A 修正＋1
  D 修正＋1
  ▶▶▶ Q5-4
- ●「強い精神力（強大的精神力）」
  炎耐性＋2・冷耐性＋2
  雷耐性＋2・風耐性＋2
  地耐性＋2・聖耐性＋2・精耐性＋2
  物耐性＋2・M 修正＋2・最大 MP ＋1
  ▶▶▶ Q5-3

Q5-1

「次の中から一番興味を惹くものを選んで（從下列各項，選出你最感興趣的項目）」

●「富と權力（富與權力）」 道具・長劍（ロングソード） 所持金＋50 信仰（アライメント）＋1	●「永遠の美（永遠的美）」 菈琪兒（レイチェル）友好＋1 希法妮（シェルファニール）友好＋1 安吉娜（アンジェリナ）友好＋1 瑟蕾娜（セレナ）友好＋1 莉絲（リスティル）友好＋1
●「失われた知識（失傳的知識）」 智力＋1 最大MP＋3 魔法・阻斷（ゾーン）	●「覇者の戰術（霸者的戰術）」 A修正＋1 D修正＋1

終了後 ▶▶ Q6-1

Q5-2

「じゃあ、愛って何だと思う？（你認為愛是什麼？）」

●「与え合うもの（互予之物）」 魔法・治癒（キュア） 最大MP＋1 菈琪兒（レイチェル）友好＋1 安吉娜（アンジェリナ）友好＋1	●「奉仕するもの（義務效力）」 炎耐性＋1・冷耐性＋1 雷耐性＋1・風耐性＋1 地耐性＋1・精耐性＋1 莉絲（リスティル）友好＋1
●「受けるもの（受取之物）」 希法妮（シェルファニール）友好＋1 瑟蕾娜（セレナ）友好＋1	●「まやかし（欺騙）」 強＋1・守＋1・精耐性＋2 菈琪兒（レイチェル）友好－1 希法妮（シェルファニール）友好－1 信仰（アライメント）＋1

終了後 ▶▶ Q6-1

Q5-3

「突然モンスターと遭遇したとするね。その時、モンスターはどういう態度をとると思う？（如果突然遇到怪獸，你認為怪獸會採取什麼樣的態度？）」

●「殺意を持って身構えている（心存殺意，虎視眈眈）」 強＋2 莉絲（リスティル）友好－1 信仰（アライメント）－1	●「怯えている（怯懦）」 A修正＋2
●「友好的な態度をとる（採取友好的態度）」 莉絲（リスティル）友好＋1 信仰（アライメント）＋1	●「警戒してこちらをうかがう（保持警戒，窺伺己方）」 D修正＋1 M修正＋2

終了後 ▶▶ Q6-1

Q5-4

「お兄ちゃんの思う男ってなに？（小哥心目中的男子漢是什麼樣子？）」

●「全てを包み入む愛を持つ者（具有包含一切愛的人）」 菈琪兒（レイチェル）友好＋1 希法妮（シェルファニール）友好＋1 安吉娜（アンジェリナ）友好＋1 瑟蕾娜（セレナ）友好＋1 莉絲（リスティル）友好＋1・信仰（アライメント）－1	●「熱き魂をほとばしらせる者（散發出熾熱靈魂的人）」 判斷＋1・炎耐性＋1 精耐性＋1・聖耐性＋1 物耐性＋1
●「鋼のごとき肉體を持つ者（具有鋼鐵般的肉體的人）」 守＋1 特殊能力・金屬鎧裝備	●「男の証を見せる（拿出男子漢之證）」 強＋2 特殊能力・劍裝備

終了後 ▶▶ Q6-1





CHARACTER MAKING

Q6-1 「次の中から一番興味を惹くものを選んで（從下列各項，選出你最感興趣的項目）」

●「決斷力」	●「公正さ（公正）」	●「戰鬥能力」	●「知識」
判斷＋2 指揮能力＋1	傭兵最大數＋1 D 修正＋1 信仰（アライメント）－1	強＋1 守＋1 A 修正＋1	智力＋3 最大 MP ＋3 M 修正＋2
Q6-2 之後，往 Q7-1	Q6-2 之後，往 Q7-2	Q6-2 之後，往 Q7-3	Q6-2 之後，往 Q7-4

Q6-2 「じゃあ、逆に短所はどれ？（那，你的缺點是什麼？）」

●「決斷力」	●「公正さ（公正）」	●「戰鬥能力」	●「知識」
判斷－2	D 修正－1 信仰（アライメント）＋1	強－1 守－1	智力－3 M 修正－2

Q7-1 「お兄ちゃんが軍隊の司令官だとします。それで、もし敵に奇襲を受けたらどうする（如果小哥是軍隊的司令官，受到敵人奇襲時，會怎麼做？）」

●「後退し、體勢を立て直す（先撤退，重整陣勢）」
MV 修正＋1
（對傭兵的修正）
MV ＋1
（對主人公的修正）

●「即座に反擊をかける（立刻進行反擊）」
強＋2
A 修正＋1

●「その場で防戰し、態勢を立て直す（在該地進行防禦戰，重整陣勢）」
魔法・回復 I（ヒール I）
最大 MP ＋2

●「多少時間がかかっても敵の規模を調べる（花時間調查敵人的規模）」
判斷＋1
智力＋2
最大 MP ＋1

終了後 → Q8

Q7-2 「神樣って、どこにいると思う？（你認爲神在哪裡？）」

●「天上界」
聖耐性＋3
智力＋2
魔法・治癒（キュア）
信仰（アライメント）－1

●「神など存在しない（神不存在）」
強＋1・守＋1
A 修正＋1
物耐性＋3
菈琪兒（レイチェル）友好－1
瑟蕾娜（セレナ）友好－1
莉絲（リスティル）友好＋1
信仰（アライメント）＋1

●「萬物すべてに宿っている（存在於萬物）」
智力＋3
最大 MP ＋3

●「俺樣（我自己）」
強＋2・守＋2・A 修正＋1・智力－2
菈琪兒（レイチェル）友好－1
希法妮（シェルファニール）友好－1
安吉娜（アンジェリナ）友好－1
瑟蕾娜（セレナ）友好－1
莉絲（リスティル）友好＋2
信仰（アライメント）＋2

終了後 → Q8

Q7-3 「もしお兄ちゃんが、とんでもない力を手に入れちゃったら、何をする？（假使小哥獲得神奇之力，會做什麼？）」

●「大陸統一を行う（統一大陸）」
強＋1
A 修正＋1
信仰（アライメント）＋1
所持金＋20
莉絲（リスティル）友好＋1

●「平和を維持する（維持和平）」
道具・護身符（アミュレット）
信仰（アライメント）－1
安吉娜（アンジェリナ）友好＋1
瑟蕾娜（セレナ）友好＋1

●「氣ままに生きる（隨心所欲地生活）」
智力＋4
所持金＋30
希法妮（シェルファニール）友好＋1

●「いつもと變わらない（和平常沒什麼兩樣）」
判斷＋1
守＋1
菈琪兒（レイチェル）友好＋1

終了後 → Q8

Q7-4 「次の3冊の本があったとして、1冊だけ讀めるなら、お兄ちゃんはどれを讀む？（如果下列3本書只能讀1本，小哥你會選擇哪1本？）」

●「神學書」
魔法・聖之火（ホーリーブレイズ）
聖耐性＋3
信仰（アライメント）－1
最大 MP ＋1
智力＋1

●「戀愛物語」
菈琪兒（レイチェル）友好＋1
希法妮（シェルファニール）友好＋1
安吉娜（アンジェリナ）友好＋1
瑟蕾娜（セレナ）友好＋1
莉絲（リスティル）友好＋1

●「戰記」
A 修正＋1
D 修正＋1
指揮能力＋1

終了後 → Q8



Q8

「お兄ちゃんが軍隊を率いるとしたら、どんな軍隊が理想的だと思う？（如果小哥要率軍，你認爲什麼樣的軍隊最理想？）」

●「少數精銳」
傭兵最大數－1
A 修正＋1
D 修正＋1
M 修正＋1

●「個人の力は弱くても大部隊（個人之力不強的大部隊）」
傭兵最大數＋2

●「指揮官である自分が非常に強い（身爲指揮官的自己相當強）」
強＋2
守＋1
炎耐性＋2
冷耐性＋2
雷耐性＋2
風耐性＋2
地耐性＋2
聖耐性＋2
精耐性＋2
物耐性＋2

●「自分の指揮に忠實に従う部隊（忠於自己指揮的部隊）」
魔法・攻擊1（アタック1）
魔法・防禦1（プロテクション1）
最大 MP ＋2

Q9-1

『じゃあ、最強の部隊を作るために必要な能力ってのは何かな？次の中から選んでね。
（那，你認爲組織一支最強部隊需要什麼樣的能力？要從下列幾項作選擇噢。）』

●「高い志氣（高昂的志氣）」
A 修正＋2
D 修正＋2
M 修正＋2

●「優れた機動性（優越的機動性）」
指揮能力＋2
MV 修正＋1
D 修正－2

●「鐵壁の守り（鐵壁般的防守）」
D 修正＋2
M 修正＋4
魔法・抵抗（レジスト）

●「敵を粉碎する破壞力（粉碎敵人的破壞力）」
A 修正＋2
MV 修正＋1

終了後 → Q10



Q9-2

『戦いが始まった時、お兄ちゃんは次の中から何を必要とする？
（戰鬥開始時，小哥你認爲下列哪一項是必要的）？』

●「豊富な戦術知識（豐富的戰術知識）」
知力＋3
最大 MP ＋2
魔法・催眠（スリープ）

●「冷靜な判斷力（冷靜的判斷力）」
判斷＋3
MV ＋1

●「並外れた戰鬥能力（超羣的戰鬥能力）」
強＋3・守＋1・炎耐性＋4・冷耐性＋4
雷耐性＋4・風耐性＋4・地耐性＋4
聖耐性＋4・精耐性＋4・物耐性＋4

終了後 → Q10







CHARACTER MAKING

Q10

「じゃあね、じゃあね！お兄ちゃんの好みのタイプってどれ？（那麼、那麼！小哥喜歡什麼樣的女孩？）」

●「ちょっぴり甘えん坊で元氣な少女（稍稍愛撒嬌的活潑少女）」
菈琪兒（レイチェル）友好＋2・希法妮（シェルファニール）友好－1
安吉娜（アンジェリナ）友好－1・瑟蕾娜（セレナ）友好－1
莉絲（リスティル）友好－1

●「一見しっかりしてるが、寂しがりや（外表堅強但內心空虛）」
菈琪兒（レイチェル）友好－1・希法妮（シェルファニール）友好－1
安吉娜（アンジェリナ）友好＋2・瑟蕾娜（セレナ）友好－1
莉絲（リスティル）友好－1

●「危なっかしくて守ってあげたい女性（危險而需人保護的女性）」
菈琪兒（レイチェル）友好－1・希法妮（シェルファニール）友好＋2
安吉娜（アンジェリナ）友好－1・瑟蕾娜（セレナ）友好－1
莉絲（リスティル）友好－1

●「年上の優しい女性（年長的慈祥女性）」
菈琪兒（レイチェル）友好－1・希法妮（シェルファニール）友好－1
安吉娜（アンジェリナ）友好－1・瑟蕾娜（セレナ）友好＋2
莉絲（リスティル）友好－1

●「氣は強いが、しっかりしてる姐さんタイプ（倔強但率直的大姐姐類型）」
菈琪兒（レイチェル）友好－1・希法妮（シェルファニール）友好－1
安吉娜（アンジェリナ）友好－1・瑟蕾娜（セレナ）友好－1
莉絲（リスティル）友好＋2

Q11

「最後の質問だけど、お兄ちゃんが戦いをするとしたら、何のために戦うのかな？（最後一個問題是，如果小哥要戰鬥，會是爲了什麼而戰？）」

●「欲しいものを得るため（爲獲所要之物）」
強＋1
守＋1
A修正＋1

●「大切なものを守るため（爲護所愛的人）」
魔法・回復1（ヒール1）・菈琪兒（レイチェル）友好＋1
希法妮（シェルファニール）友好＋1・安吉娜（アンジェリナ）友好＋1
瑟蕾娜（セレナ）友好＋1・莉絲（リスティル）友好＋1

●「復仇のため（爲了復仇）」
強＋3
A修正＋2
信仰（アライメント）＋1

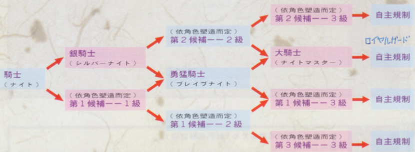
●「自衛以外の戦いはしたくない（除了自衛之外，我不想戰鬥）」
守＋1・炎耐性＋1
冷耐性＋1・雷耐性＋1
風耐性＋1・地耐性＋1
聖耐性＋1・精耐性＋1
物耐性＋1・D修正＋1
M修正＋2・信仰（アライメント）－1

轉職一覽表

這是角色的轉職表。在這個表可以清楚地知道自己喜歡的角色之轉變，另外還有隱藏職業，敬請用心研究。

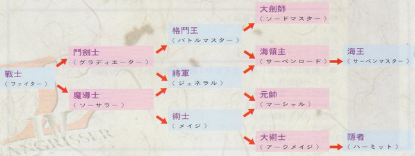
主人公・拉迪斯（ランディウス）

初期職業／騎士 LV1 、可僱用的傭兵／光之騎兵（トルーパー） 、傭兵最大數／ 2 、最大 MP ／ 0 、攻擊力 (AT) ／ 23 、防禦力 (DF) ／ 15 、 MV 修正（指揮官）／ 0 、 MV 修正（部下）／ 0 、智力／ 18 、判斷力修正／ 0 、攻擊力修正值 (A + ）／ 1 、防禦力修正值 (D + ）／ 0 、魔法耐性修正值 (M + ）／ 0 、使用魔法／依角色塑造而定、各魔法耐性的修正／無、對傭兵判斷力的修正／無 * 上述的能力會隨角色塑造而改變。



里奇（リッキー）

初期職業／戰士 LV1 、可雇用的傭兵／士兵（ソルジャー）、傭兵最大數／ 2 、最大 MP ／ 1 、攻擊力 (AT) ／ 23 、防禦力 (DF) ／ 18 、 MV 修正（指揮官）／ 0 、 MV 修正（部下）／ 0 、智力／ 20 、判斷力修正／ 0 、攻擊力修正值 (A + ）／ 0 、防禦力修正值 (D + ）／ 0 、魔法耐性修正值 (M + ）／ 0 、使用魔法／無、各魔法耐性的修正／無、



馬克雷恩(マクレーン)

初期職業/戰士 LV2 、可僱用的傭兵/士兵(ソルジャー)・短槍兵(パイク)、傭兵最大數/ 2 、最大 MP / 0 、攻擊力 (AT) / 21 、防禦力 (DF) / 18 、 MV 修正(指揮官)/ 0 、 MV 修正(部下)/ 0 、智力/ 19 、判斷力修正/ 0 、攻擊力修正值 (A +) / 1 、防禦力修正值 (D +) / 1 、魔法耐性修正值 (M +) / 0 、使用魔法/無、各魔法耐性的修正/ + 15 、對傭兵判斷力的修正/無

- 戰士(ファイター) → 隊長(キャプテン)、鬥劍士(グラディエーター)
- 隊長(キャプテン) → 海騎士(サーペンナイト)、將軍(ジェネラル)
- 鬥劍士(グラディエーター) → 將軍(ジェネラル)、刺客(アサシン)
- 海騎士(サーペンナイト) → 海領主(サーペンロード)、大劍師(ソードマスター)
- 將軍(ジェネラル) → 大劍師(ソードマスター)、元帥(マーシャル)
- 刺客(アサシン) → 元帥(マーシャル)、忍者
- 海領主(サーペンロード) → 海王(サーペンマスター)
- 忍者 → 大忍師(忍者マスター)

希法妮(シェルファニール)

初期職業/法術師 LV6 、可僱用的傭兵/士兵(ソルジャー)、傭兵最大數/ 1 、最大 MP / 13 、攻擊力 (AT) / 22 、防禦力 (DF) / 17 、 MV 修正(指揮官)/ 0 、 MV 修正(部下)/ 0 、智力/ 39 、判斷力修正/ 0 、攻擊力修正值 (A +) / 3 、防禦力修正值 (D +) / 1 、魔法耐性修正值 (M +) / 1 、使用魔法/火焰(ファイアー)・風之刃(ウィンドカッター)・攻擊 1(アタック 1)、各魔法耐性的修正/ + 3 、對傭兵判斷力的修正/無

- 法術師(ウォーロック) → 巫師(シャーマン)、魔導士(ソーサラー)
- 巫師(シャーマン) → 召喚師(サモナー)、術士(メイジ)
- 魔導士(ソーサラー) → 術士(メイジ)、獨角獸騎士(ユニコーンナイト)
- 召喚師(サモナー) → 巫術師(ウィザード)、大劍師(ソードマスター)
- 術士(メイジ) → 大劍師(ソードマスター)、大術士(アークメイジ)
- 獨角獸騎士(ユニコーンナイト) → 大術士(アークメイジ)、獨角獸領主(ユニコーンロード)
- 大劍師(ソードマスター) → 公主(プリンセス)
- 大術士(アークメイジ) → 隱者(ハーミット)

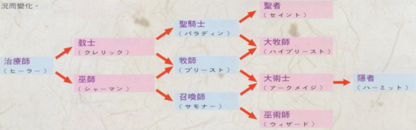
安吉娜(アンジェリナ)

初期職業/飛馬騎士(ペガサスナイト)LV6 、可僱用的傭兵/妖精(フェアリー)、傭兵最大數/ 2 、最大 MP / 1 、攻擊力 (AT) / 25 、防禦力 (DF) / 16 、 MV 修正(指揮官)/ 1 、 MV 修正(部下)/ 1 、智力/ 20 、判斷力修正/ 0 、攻擊力修正值 (A +) / 4 、防禦力修正值 (D +) / 2 、魔法耐性修正值 (M +) / 1 、使用魔法/無、各魔法耐性的修正/無、對傭兵判斷力的修正/無

- 飛馬騎士(ペガサスナイト) → 飛馬領主(ペガサスロード)、鬥劍士(グラディエーター)
- 飛馬領主(ペガサスロード) → 獨角獸騎士(ユニコーンナイト)、龍騎士(ドラゴンナイト)
- 鬥劍士(グラディエーター) → 龍騎士(ドラゴンナイト)、格鬥王(バトルマスター)
- 獨角獸騎士(ユニコーンナイト) → 獨角獸領主(ユニコーンロード)、龍領主(ドラゴンロード)
- 龍騎士(ドラゴンナイト) → 龍領主(ドラゴンロード)、游擊王(レンジャー)
- 格鬥王(バトルマスター) → 游擊王(レンジャー)、大劍師(ソードマスター)
- 獨角獸領主(ユニコーンロード) → 皇家侍衛(ロイヤルガード)
- 龍領主(ドラゴンロード) → 龍主(ドラゴンマスター)

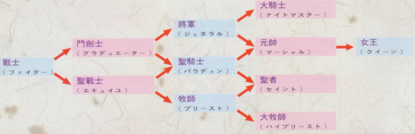
菈琪兒（レイチェル）

初期職業／治療師 LV1 、可僱用的傭兵／僧兵（モンク）、傭兵最大數／ 2 、最大 MP ／ 9 、攻擊力 (AT) ／ 19 、防禦力 (DF) ／ 17 、 MV 修正（指揮官）／ 0 、 MV 修正（部下）／ 0 、智力／ 34 、判斷力修正／ 0 、攻擊力修正值 (A ＋) ／ 0 、防禦力修正值 (D ＋) ／ 1 、魔法耐性修正值 (M ＋) ／ 5 、使用魔法／回復 1(ヒール 1) ・防禦 1(プロテクション 1) ・治癒（キュア）、各魔法耐性的修正／無、對傭兵判斷力的修正／無 * 這些數值會隨劇情的進展狀況而變化。



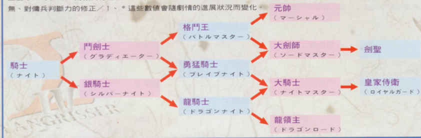
瑟蕾娜（セレナ）

初期職業／戰士 LV1 、可僱用的傭兵／士兵（ソルジャー）、傭兵最大數／ 2 、最大 MP ／ 3 、攻擊力 (AT) ／ 20 、防禦力 (DF) ／ 19 、 MV 修正（指揮官）／ 1 、 MV 修正（部下）／ 0 、智力／ 20 、判斷力修正／ 1 、攻擊力修正值 (A ＋) ／ 1 、防禦力修正值 (D ＋) ／ 1 、魔法耐性修正值 (M ＋) ／ 0 、使用魔法／回復 1(ヒール 1) 、各魔法耐性的修正／無、對傭兵判斷力的修正／ 1* 這些數值會隨劇情的進展狀況而變化。



朗弗特（ランフォード）

初期職業／騎士 LV1 、可僱用的傭兵／光之騎兵（トルーパー） 、傭兵最大數／ 2 、最大 MP ／ 1 、攻擊力 (AT) ／ 25 、防禦力 (DF) ／ 16 、 MV 修正（指揮官）／ 1 、 MV 修正（部下）／ 1 、智力／ 20 、判斷力修正／ 2 、攻擊力修正值 (A ＋) ／ 4 、防禦力修正值 (D ＋) ／ 2 、魔法耐性修正值 (M ＋) ／ 5 、使用魔法／無、各魔法耐性的修正／無、對傭兵判斷力的修正／ 1 、 * 這些數值會隨劇情的進展狀況而變化。





潔西卡（ジェシカ）

- 法術師（ウォーロック）→ 巫師（シャーマン）、教士（クレリック）
- 巫師（シャーマン）→ 格鬥王（バトルマスター）、召喚師（サモナー）
- 教士（クレリック）→ 召喚師（サモナー）、牧師（プリースト）
- 格鬥王（バトルマスター）→ 大劍師（ソードマスター）、巫術師（ウィザード）
- 召喚師（サモナー）→ 巫術師（ウィザード）、大牧師（ハイプリースト）
- 牧師（プリースト）→ 大牧師（ハイプリースト）、聖者（セイント）
- 聖者（セイント）→ アバタール

莉絲（リスティル）

- 貓女（ウェアキャット）→ 女夢魔（サキュバス）、魔女（アルラウネ）
- 女夢魔（サキュバス）→ 闇之戰士（ダークパラディン）、大惡魔（アークデーモン）
- 魔女（アルラウネ）→ 大惡魔（アークデーモン）、貓精（ケットシー）
- 闇之戰士（ダークパラディン）→ 幻之石人（ミスリルゴーレム）、闇之聖者（ダークセイント）
- 大惡魔（アークデーモン）→ 闇之聖者（ダークセイント）、惡魔領主（デーモンロード）
- 貓精（ケットシー）→ 惡魔領主（デーモンロード）、人蛇女妖（ラミア）
- 闇之聖者（ダークセイント）→ 黑暗公主（ダークプリンセス）
- 惡魔領主（デーモンロード）→ 魔神

那魯（ナール）

- 男夢魔（インキュバス）→ 六頭女妖（スキュラ）、地獄使者（ラルヴァ）
- 六頭女妖（スキュラ）→ 海龍（シーサーペント）、骷髏鎧甲（リビングアーマー）
- 地獄使者（ラルヴァ）→ 骷髏鎧甲（リビングアーマー）、鬼靈（レイス）
- 海龍（シーサーペント）→ 巨蛇（オロチ）、混沌之龍（カオスドラゴン）
- 骷髏鎧甲（リビングアーマー）→ 混沌之龍（カオスドラゴン）、吸血鬼（バンパイア）
- 鬼靈（レイス）→ 吸血鬼（バンパイア）、死神（デス）
- 吸血鬼（バンパイア）→ 吸血鬼領主（バンパイアロード）
- 死神（デス）→ 死神領主（デスロード）

艾瓦（アイヴァー）

- 法術師（ウォーロック）→ 魔導士（ソーサラー）、盜賊（シーフ）
- 魔導士（ソーサラー）→ 海騎士（サーペンナイト）、術士（メイジ）
- 盜賊（シーフ）→ 術士（メイジ）、刺客（アサシン）
- 海騎士（サーペンナイト）→ 海領主（サーペンロード）、大術士（アークメイジ）
- 術士（メイジ）→ 大術士（アークメイジ）、元帥（マーシャル）
- 刺客（アサシン）→ 元帥（マーシャル）、游擊王（レンジャー）

分歧劇情完整解析

此遊戲共有二個分歧點，一個是 16 關可前往 17A 關或 17C 關，另一個是 20A 關可前往 21A 關或 21B 關，因此會有 A 、 B 、 C 三種劇情。

★如何選擇 17A 或 17C 呢？

當信仰度在 95 以上時，在 Scenario 16 戰場後的劇情中會有選項《圖 1 》：

贊成 → 17A
魔族と組むのは反對（反對與魔族聯手） → 必要條件 → 未達成 → 17A
↘ 達成 → 17C


圖❶

當信仰度在 94 以下時，在 Scenario 16 戰場後，同上面的劇情中並不會有選項發生：

主角會直接反對與魔族聯手 → 必要條件 → 未達成 → 17A
↘ 達成 → 17C

必要條件

① Scenario 11 戰場後，在與安吉娜（アンジェリナ）談話的劇情中會有選項，此時要選第三項：どうしてそれを？（爲何要提起那件事？）《圖 2 》，然後就會回想起十年前主角與安吉娜小時候的劇情。


圖❷

② Scenario 12 戰場中，要用安吉娜來攻擊從右上角出來的敵副官．艾咪（エミリー），就會有《圖 3 》的談話。

③當①及②都確實達成時， Scenario 15 戰場後，應該會發生安吉娜及艾咪對談的劇情《圖 4 》。


圖❸

④希法妮（シェルファニール）及安吉娜的友好度要在 109 以上（參考友好度如何提昇）。

⑤以上四項都一定要達成，缺一不可。


圖❹



★如何控制信仰度

遊戲一開始的信仰度是 100 ，會使信仰度改變的要素有：

①遊戲一開始的質問。

②當勝利條件爲×××擊破時，如果過關時將敵部隊全滅的話信仰度會＋1，而過關時並沒有將敵部隊全滅的話信仰度會－1。

③在 Scenario ？ 3 戰場中，解救全部同伴時，與村人談話會有選項：

Scenario ？ 3 ：鬥え！村人！？（戰鬥吧！村人！？）（參考隱藏關大公開）
戰場中：何と返答しますか？（會怎麼回答？）
確かにわびしい（的確很苦悶）→信仰度－1
そんな事はない（沒這回事）→信仰度＋1

④有一、二個戰場過關後，信仰度會自動＋1。

★如何選擇 21A 或 21B 呢？

在 Scenario 20A 戰場後的劇情中會有選項《圖 5 》：

その女魔術士を信じる（相信那個女魔術士）→ 21A
お前を信じるよ（我相信你）
→當信仰度在 104 以下時 → 21A
↘當信仰度在 112 以上時 → 21B
↘當信仰度在 105 ～ 111 的範圍時，經過二個劇情後，在第三個劇情中會有選項《圖 6 》：

この世界に満足している（對這個世界很滿意）→ 21A
停滞などしていない（才沒有停頓下來呢！）→ 21A
確かに停滞はいけない（的確不能停頓下來）→ 21B





圖5



圖6

隱藏關大公開

Scenario ？1 拉里奧溫泉遊記（ラリオハ溫泉紀行）

在 Scenario 6 要派主角前往右上角溫泉的位置上《圖 7》，接著找同伴馬克雷恩（マクレーン）談話選：「はい（是）」，然後與全部的同伴談話，過關後即可進入？1 關。


圖❼

Scenario ？2 海人健身房學員招募中（うみにんジム、ただいま生徒募集中）

在 Scenario 9 要派馬克雷恩（マクレーン）前往王座前圖案的位置上《圖 8》選：「はい（是）」，即可獲得「超級名人事件秀・免費招待特別券（超有名人イベントショー・無料ご招待特別チット）」。來到 Scenario 10 要派馬克雷恩前往右下角樓梯的位置上《圖 9》選：「はい（是）」，然後馬克雷恩留在這個位置上直到第二十回合選：「はい（是）」，過關後選第一項：「行ってみる（去看看）」，即可進入？2 關。


圖❽


圖❾

Scenario ？3 戰鬥吧！村人！？（鬥え！村人！？）

在 Scenario 14 先派任何一人前往左下角紫內裝置的位置上《圖 10》，接著打倒朗弗特（ランフォード）將軍會獲得「水晶鑰匙（水晶の鍵）」，獲得水晶鑰匙的角色要前往剛剛左下角紫內裝置的位置上選：「はい（是）」，過關後選：「はい（是）」，即可進入？3 關。


圖❿

Scenario ？4 超時空流浪　荷伊！兄貴，還記得嗎？（ヘイン！！兄貴・おぼえていますか）

在 Scenario 23A 的戰場上可發現左上角與右上角各有一個魔法陣，先前往其中一個魔法陣中央的位置上《圖 11 或 12》選：「はい（是）」，接著前往另一側的魔法陣中央之位置上，選：「はい（是）」後卻會出現《圖 13 或 14》的訊息，然後去打倒混沌之王（カオス），但混沌之王會復活在其中一個魔法陣中央的位置，每次復活在哪一個魔法陣並不一定，如果復活在出現《圖 13 或 14》訊息的魔法陣上就會出現《圖 15 或 16》的訊息，如此過關後即可進入？4 關；如果復活並不是在出現《圖 13 或 14》訊息的魔法陣上，那只好再次打倒混沌之王，直到會復活在出現《圖 13 或 14》訊息的魔法陣上爲止。另外要注意的是在《圖 15 或 16》的訊息還沒有出現前，千萬不要用聖劍（ラングリッサー）來貫正消滅混沌之王。


圖⓫


圖⓬


圖⓭


圖⓮


圖⓯


圖⓰

Scenario ？5 遙遠的紫羅蘭（遙かなるバイオレット）

① 25C 關要先過關一次。
② 利用選關秘技重玩 24C 關。
③ 戰場中途艾瓦（アイヴァー）會由地圖右側登場。
④ 不久艾瓦會表示想要逃往紫羅蘭《圖 A》，接著要在艾瓦逃走前加以擊破，然後回答：「はい（是）」。
⑤ 過關後選：「はい（是）」，即可進入？5 關。


圖 A

友好度如何提昇

此遊戲沿續了Ⅲ代的戀愛友好度系統，在遊戲快要結束之前，可以跟自己喜歡的女主角告白，留下一段美好的結局，也是許多玩家們玩此遊戲的目的之一。

★告白成功的條件

A 劇情：在 Scenario 23A 戰場後（如果有進入？4，那就是？4 戰場後）的劇情中告白。

成功條件：希法妮（シェルファニール）→友好度要 120 以上
安吉娜（アンジェリナ）→友好度要 120 以上
瑟蕾娜（セレナ）→友好度要 115 以上
菈琪兒（レイチェル）→友好度要 120 以上
潔西卡（ジェシカ）→友好度？？？（告白一定會失敗）

B 劇情：此劇情沒有告白，友好度對 B 劇情一點意義都沒有。

C 劇情：在 Scenario 26C 戰場後的劇情中告白。

成功條件：希法妮（シェルファニール）→友好度要 122 以上
安吉娜（アンジェリナ）→友好度要 125 以上
菈琪兒（レイチェル）→友好度要 120 以上
莉絲（リスティル）→友好度要 107 以上

★如何控制友好度

遊戲一開始的友好度是 100，會使友好度增減的要素有：
①遊戲一開始的質問。
②在 Scenario 9 戰場中，主角前往左上方女神像的位置上，選第三項：「女性の心をつかみたい（想要抓住女性的芳心）」，然後被選擇到的女主角友好度會 + 1(參考隱藏寶物位置及選項）。
③劇情中及戰場中的問答。

★何時會出現問答

①戰場前後的固定劇情中會出現問答。
②戰場中經過數回合後的固定劇情中會出現問答。
③某角色靠近某同伴或某敵人時會出現問答。
④某角色攻擊某敵人時會出現問答。
⑤某敵人角色被打敗時會出現問答。
⑥某問答的選項引發了另一個問答。

★注意事項

①下面問答選項只列出與友好度有關的選項而已，並沒有列出遊戲中所有的選項。

②某些問答會有前因後果，問答的選項又引發了另一個問答，如果前因沒有影響友好度的增減，在下面問答選項中是不會列出前因的選項。

③遊戲一開始的質問，最好盡量選擇增加友好度的選項，這樣可使最後的告白更容易。

④若一開始就想玩 C 劇情，友好度就不要加給瑟蕾娜（セレナ）了。

⑤×表示友好度的數值沒有增減。

⑥女主角們的簡寫　→希：希法妮（シェルファニール）
→安：安吉娜（アンジェリナ）
→菈：菈琪兒（レイチェル）
→瑟：瑟蕾娜（セレナ）
→莉：莉絲（リスティル）

Scenario 1　血染之村（朱に染まる村）

戰場後：どうしますか？（要怎麼做？）

連邦兵から逃げ延る（逃離聯邦兵）　→菈：－1
しばらく様子を見る（暫時看看情況）　→菈：－1
レイチェルを助ける（解救菈琪兒）　→菈：＋1

Scenario 4　兄妹之絆（兄妹の絆）

戰場中：何と聲をかけますか？（你會怎麼說？）

當然だよ（當然啦！）　→菈：＋1
リッキーがうるさくてね（因爲里奇吵著要來救妳）　→菈：－1
もう少しの辛抱だ（再忍耐一下）　→菈：＋1

戰場後：シェルファニール……。アンジェリナ……。（希法妮……。安吉娜……。）

俺たちで良かったら……（如果不嫌棄的話……）　→希：＋1、安：＋1
俺には關係ないよな（與我無關）　→希：－1、安：－1、菈：－1

どうしてすぐに攻擊しないの？（爲什麼不立刻展開攻擊呢？）

タイミングを待っている（在等待時機）　→希：＋1、安：＋1、菈：＋1
決心が付かないから（因爲下不了決心）　→希：－1、安：－1、菈：－1
命令がこないから（因爲命令沒有下來）　→×

LANGRISSER

Scenario 5 擊滅・傳令基地

戰場後：………。

- 樂勝でしたよ（輕鬆獲勝） →菈：＋1
- どういたしまして（不敢當） →希：＋1、安：＋1
- 本當につらかったです（眞的是一場硬仗） →希：－1、安：－1、菈：－1

Scenario ？1 拉里奧溫泉遊記（ラリオハ溫泉紀行）

戰場後：レ、レイチェル……。（菈、菈琪兒……）

- 俺がおぶってやるよ（我來揹妳） →希：－1、安：－1、菈：＋1
- 我慢しろよ（撐著點兒嘛） →×
- わがまま言うんじゃない（不要任性） →希：＋1、安：＋1、菈：－1
- 俺だって疲れてるよ（我也很累呀） →希：－1、安：－1、菈：－1

Scenario 7 太古之都（太古の都）

戰場後：何と答えますか？（你會如何回答？）

- もう嫌だ（我受夠了） →希：－1、安：－1、菈：－1、瑟：－1
- 仕方ありませんよ（沒辦法啊） →希：＋1、安：＋1、瑟：＋1
- 別に構わない（無所謂） →希：＋1、安：＋1、菈：＋1、瑟：＋1

Scenario 8 艾爾登爲了名譽而戰（アルダン・名譽のために）

戰場中：誰に聲をかけますか？（你要對誰說呢？）

- シェルファニール（希法妮） →希：＋1
- アンジェリナ（安吉娜） →安：＋1
- レイチェル（菈琪兒） →菈：＋1
- リッキー（里奇） →×
- マクレーン（馬克雷恩） →×

Scenario 10 山賊之谷・暴風夜襲（山賊の谷・嵐の夜襲）

戰場中：山菜狩り、か……。（摘野菜啊……。）

- なつかしいな（眞令人懷念） →菈：－1
- 戦争さえ起こらなければ……（如果不發生戰爭的話……） →希：＋1、安：＋1、菈：＋1、瑟：＋1
- 君の手料理が食べたいな（眞想吃妳親手做的菜） →希：＋1、安：－1
- 誰もそんなこと聞いていないよ（又沒有人問妳這件事） →希：－1、安：＋1

Scenario ？2　海人健身房學員招募中（うみにんジム、ただいま生徒募集中）

戰場中：本氣で言ってはいねぇよな？（你該不是說真的吧？）

いつだって、俺は本氣だ（任何時候我都是認眞的）　→希：＋1、安：－1、菈：－1
輕いジョークだ（開個小玩笑）　→希：－1、安：＋1、菈：＋1
そいつはどうかな（那可不一定唷）　→希：－1、安：－1、菈：－1、瑟：＋1

Scenario 11　卡戈西灣的攻防（カコンシス灣の攻防）

戰場中：どうするの、主角？（怎麼做？主角）

狙いはクルーガーだ（目標針對科加）　→希：＋1
援軍も倒す（援軍也一併剷除）　→菈：＋1
船上に引きつけて、勝負だ（引敵人至船上再一決勝負）　→安：＋1

戰場後：ああ……。（嗯……）

確かに油斷は禁物だな（的確大意不得）　→希：＋1、安：＋1
だけど、事實だからね（可是，這是事實啊）　→菈：＋1
まぁ、次も樂勝だよ（唉呀，下一戰也是輕而易舉啦）　→安：－1

そんなに泣かないで！（別哭了！）

僕がいるじゃないか（有我在）　→×
あんまり泣いてると、助けてあげないぞ（妳再哭，我就不幫妳囉）　→安：－1
いっしょに出口を探そうよ（一起找出口吧）　→安：＋1

え--と……。（呃……）

北に行くぞ（往北走）　→安：－1
東に行くぞ（往東走）　→安：－1
南に行くぞ（往南走）　→安：－1
西に行くぞ（往西走）　→安：＋2



Scenario 12 大追擊戰

戰場後：連邦の領地に入りこんでからしばらく經つ。そろそろ戰いになるかも知れない。（進入聯邦領地後不久，或許就會開戰。）

氣をつけて、シェルファニール（小心點，希法妮） →希：＋1
賴りにしてるよ、アンジェリナ（全靠妳了，安吉娜） →安：＋1
怖くないかい、レイチェル（妳怕不怕？菈琪兒） →菈：＋1

Scenario 13 艾多培力溪谷之戰（エドベリー溪谷の戰い）

戰場前：……。

そうだぞ、リッキー（沒錯，里奇） →希：＋1、安：＋1
ひょっとして、レイチェルも怖い（難道菈琪兒也在害怕） →菈：＋1

……。

ああまで言われて默っていられるか（被說成那樣還能悶不吭聲的嗎？） →×
ここは一度、退こう（就此撤退） →希：－1、安：－1、菈：－1
俺たちの力を見せてやるさ（讓對方見識一下我們的厲害） →希：＋1、安：＋1、菈：＋1

戰場中：みんな大丈夫だろうか？（大夥兒沒事吧？）

大丈夫かい、シェルファニール（沒事吧？希法妮） →希：＋2
大丈夫かい、アンジェリナ（沒事吧？安吉娜） →安：＋2
大丈夫かい、レイチェル（沒事吧？菈琪兒） →菈：＋2

戰場後：……。きっと大丈夫さ。（……。一定沒問題的。）

ウィラー提督も一緒だし（而且有維萊提督同行） →希：＋1、安：＋1、菈：＋1
軍師アイヴァーも一緒だし（而且有軍師艾瓦同行） →希：－1、安：－1、菈：－1
セレナ將軍も一緒だし（而且有瑟蕾娜將軍同行） →瑟：＋1

そんな不吉なことは考えるなよ。きっと……。（別想那種不吉利的事嘛。一定是……。）

道を間違えたんだよ（走錯路了） →希：－1、安：－1、菈：－1
俺達が先行しすぎたからだ（因爲我們走太快了） →希：＋1、安：＋1、菈：＋1

夢中事件問答

※◎是指只在「夢中事件」發生、亦即所謂的隱藏參數。在最終問答終了時所獲得的◎合計值會決定友好度的升降。

どの扉を開けてみようかな？（想打開哪一扇門呢？）

スペードの扉（黑桃之門） →安吉娜（アンジェリナ）

《友好度 111 以上》

……。

だから、どうしたんだい（怎麼啦？）」 →×
ごめん、驚かせたみたい（抱歉，好像嚇著妳了） →◎＋1
や～い、驚いたか（耶～有沒有嚇一跳啊？） →×

何だか悩んでたみたいだけど……。（總覺得妳好像有心事……）
誰かに相談したらいい（不妨找個人談談） →×
俺で良かったら相談にのるぞ（不嫌棄的話，可以找我談） →◎＋1
悩み事なんて，似合わないぞ（有心事，這一點都不像妳） →×

男の人って、やっぱり清楚な女の子が好きなのかな？（男人是不是都喜歡秀氣的女孩子？）
もちろん（當然） →×
そんなことない（沒這回事） →◎＋1
人それぞれだよ（各人欣賞角度不同） →×

運命の出會いって、信じる？（你相信宿命的邂逅嗎？）
信じる（相信） →◎＋1
信じない（不相信） →×
そんな出會いをしてみたい（我想體驗那樣的邂逅） →×

→◎＋3 以上，友好度＋1
→◎＋2 以下，友好度不變

《友好度 110 以下》

どうしようかな……。（該怎麼辦呢？……）
怒りを覺悟で聲をかける（已有惹她生氣的心理準備，向她搭話） →◎＋1
この場を立ち去る（離開現場） →×
見つからないように隠れる（躲起來以免被她發覺） →×

夢中事件問答

※◎是指只在「夢中事件」發生、亦即所謂的隱藏參數。在最終問答終了時所獲得的◎合計值會決定友好度的升降。

どの扉を開けてみようかな？（想打開哪一扇門呢？）

ハート　　　　　　　　　　　レイチェル
クローバー　　　　　　　　　セレナ
スペードの扉（黑桃之門）→安吉娜（アンジェリナ）
ダイヤ　　　　　　　　　　　シェルファニール

《友好度 111 以上》

……。
だから、どうしたんだい（怎麼啦？）」　→×
ごめん、驚かせたみたい（抱歉，好像嚇著妳了）→◎＋1
や～い、驚いたか（耶～有沒有嚇一跳啊？）　→×

何だか悩んでたみたいだけど……。（總覺得妳好像有心事……）
誰かに相談したらいい（不妨找個人談談）　→×
俺で良かったら相談にのるぞ（不嫌棄的話，可以找我談）→◎＋1
悩み事なんて，似合わないぞ（有心事，這一點都不像妳）→×

男の人って、やっぱり清楚な女の子が好きなのかな？（男人是不是都喜歡秀氣的女孩子？）
もちろん（當然）　→×
そんなことない（沒這回事）　→◎＋1
人それぞれだよ（各人欣賞角度不同）→×

運命の出會いって、信じる？（你相信宿命的邂逅嗎？）
信じる（相信）　→◎＋1
信じない（不相信）　→×
そんな出會いをしてみたい（我想體驗那樣的邂逅）→×

→◎＋3 以上，友好度＋1
→◎＋2 以下，友好度不變

《友好度 110 以下》

どうしようかな……。（該怎麼辦呢？……）
怒りを覺悟で聲をかける（已有惹她生氣的心理準備，向她搭話）→◎＋1
この場を立ち去る（離開現場）　→×
見つからないように隠れる（躲起來以免被她發覺）　→×

……。
バカになんかしてない（我沒有耍妳） →◎＋1
おっしゃるとおりです（如您所言） →×
俺って素直だから（因爲我很坦率） →×

あなたが思っているよりずっと傷つきやすいものなのよ（我比你想像中的更容易受傷唷？）
反論する（反駁） →×
相づちを打つ（附和） →×
黙っている（沈默不語） →◎＋1

俺がどんな人間って……（我是什麼樣的人？……）
誠實なんだ（誠實的人） →×
好奇心が強いんだ（好奇心旺盛的人） →×
攻擊的なんだ（具攻擊性的人） →×
他人がどう見るか、だろう（應該是說、別人會怎麼看我吧？） →◎＋1

→◎＋0，友好度－1
→◎＋3以上，友好度＋1

ハートの扉（紅心之門） →菈琪兒（レイチェル）

《友好度111以上》

感動？（感不感動？）
うん、感動しちゃう（嗯，好感動） →◎＋1
別に……（沒什麼感覺……） →×
なに、生意氣言ってんだよ（少臭美了啦） →×

……？
太ったか（是不是變胖了？） →×
レイチェルでも悩むんだな（原來菈琪兒也有煩惱） →×
戀の悩みか（是感情上的困擾嗎？） →◎＋1

えっ！あたし、太った？（咦！我變胖了嗎？）
はい（沒錯） →友好度－1
いいえ（沒有） →×

ねぇ、お兄ちゃんは誰が好きなの？（哥哥喜歡誰？）
シェルファニールさ（希法妮爾） →×
アンジェリナだよ（安吉娜呀） →×
レイチェルに決まってるよ（當然是菈琪兒啦） →◎＋1
大人っぽいセレナさん（成熟的瑟蕾娜小姐） →×

お兄ちゃんが好きな人に告白するとしたら、どんなシチュエーションですする？（如果哥哥要向喜歡的人告白的話，會選擇什麼樣的場合？）

夕日の見える渚で（在看得見夕照的岸邊）　→◎＋1
テラスから星を見ながら（從陽台一邊仰望星星）　→◎＋1
死を覺悟したとき（覺悟一死時）　→×
告白なんてしない（我才不會告白）　→×

→◎＋0，友好度－1
→◎＋3以上，友好度＋1

《友好度110以下》

お、俺は……。（我、我……）

レイチェルに會いに來た（我是來見菈琪兒的）　→◎＋1
夢の中で扉をくぐった（在夢中穿過門扉）　→×
別に答える必要はないだろう（沒必要回答妳吧）　→×

あたしに何か言うことがあるんじゃないの？（你不是有話要對我說嗎？）

お金貸して（請妳借錢給我）　→×
ごめんなさい（對不起）　→×
言うことなどない（沒什麼好說的）　→友好度－1

ひょっとして、あたしをバカにしてない？（莫非你在耍我？）

はい（沒錯）　→友好度－1
いいえ（不是）　→×

何かあたしに、惡いことでもした？（是不是做了什麼對不起我的事？）

そう言えばそうだな（也可以這麼說啦）　→×
でも謝る（但是我會道歉）　→×
ひたすら謝る（一味地道歉）　→◎＋1

實はだな……。（其實呢……）

何、怒ってるんだ、お前？（妳在生什麼氣？）　→◎＋1
俺に惚れてるだろ？（妳不是喜歡我嗎？）　→友好度－1
リッキーって年上趣味なのか？（難道里奇喜歡年長型的？）　→×

→◎＋0，友好度－1
→◎＋2以上，友好度＋1

クローバーの扉（梅花之門）→瑟蕾娜（セレナ）

こんな時の聲のかけ方は……。（此時的聲音要……）
大聲で聲をかける（大聲地向她搭話） →×
明るく聲をかける（開朗地向她搭話） →◎＋1
靜かに聲をかける（慢條斯理地向她搭話） →×
小聲で聲をかける（小聲地向她搭話） →×

セレナさん……（瑟蕾娜小姐……）
何だかぼんやりしていたみたいだから（看妳好像在發呆的樣子） →×
何だか悲しそうだったから（看妳好像很悲傷的樣子） →◎＋1
何だか放心していたみたいだから（看妳好像很放心的樣子） →×

考え事ですか（妳在想事情？）
どんな事ですか（在想什麼事？） →×
軍のことでしょう（在想軍隊的事吧？） →×
提督の事かな（在想提督的事嗎？） →×

（セレナさん、眞っ赤だぞ）（瑟蕾娜小姐的臉好紅喔）
顔が赤いですよ（妳的臉好紅喔） →×
ごめんなさい（對不起） →◎＋1
圖星だったようですね（被我說中了吧） →×

男の人って、戰いが好きなものなのでしょうか？（男人是不是都喜歡戰鬥呢？）
基本的に好きだよ（基本上是喜歡的） →◎＋1
戰いは男のロマン（戰鬥是男人的夢想） →×
好きじゃないけどね（雖然不喜歡……） →×

うーーん。（嗯－－）
あの雙子だって戰ってるし（那對孿生姐妹也是在戰鬥） →×
能力があれば關係ない（有能力就無所謂） →◎＋1
要は強ければいいい（重點是只要夠強就行了） →×

→◎＋0，友好度－2
→◎＋1，友好度不變
→◎＋2或＋3，友好度＋1
→◎＋4，友好度＋2
→◎＋5，友好度＋3

ダイヤの扉（方塊之門）→希法妮（シェルファニール）

《友好度 111 以上》

今日もいい天氣ですわね（今天也是好天氣耶！）
そうだね（是啊）　→◎＋1
そうか（是嗎？）　→×
まあね（還好啦）　→×

そうだなぁ……（那個嘛……）
ブルーノ將軍はいないし（布諾將軍人又不在）　→×
敵に進軍を讀まれているし（進軍的行動被敵人識破了）　→◎＋1
俺に聞くな（別問我）　→×

わたくしにはその樣なつもりはないのですが、皆さんにご迷惑をおかけしているのでしょうか？（我並沒有那個意思，我是不是給各位添麻煩了呢？）
確かにマイペースだな（妳的確是沒有顧慮到別人）　→×
そんなことないと思うけどな（沒那回事）　→×
誰だい、そんなこと言っているのは（是誰那麼說的）　→×

うん（嗯）
その通りだ（沒錯）　→×
だけど（可是）　→◎＋1

あはは……（啊哈哈……）
……お世辭だよ（……是客套話啦）　→×
だから氣にするなよ（所以妳別放在心上）　→◎＋1

俺は……（我……）
可愛い娘（可愛的女孩）　→×
靜かな娘（文靜的女孩）　→×
元氣な娘（精力充沛的女孩）　→×
大人びた女性（成熟的女性）　→×

可愛い……レイチェルちゃんみたいな？（可愛的……像菈琪兒那一型的？）
そう、レイチェルみたいな（是啊，像她那一型的）　→×
シェルファニールだって可愛いよ（希法妮妳也很可愛啊）　→◎＋1

靜かな……？（文靜的……？）
その通り（沒錯）　→×
そう、シェルファニールみたいな（對，像妳這一型的）　→◎＋1

まるでアンジェリナの事みたいですね（簡直就像在說安吉娜嘛）
まあ、そんな感じかな（大概就像那種感覺吧） →◎＋1
ずばり彼女だ（正是她） →安吉娜友好度＋1

→◎＋0，友好度－1
→◎＋3以上，友好度＋1

《友好度110以下》

問題1：あなた、本當はレイチェルちゃんが一番好きでしょ？（其實菈琪兒才是你最喜歡的人吧？）
はい（對） →×
いいえ（不對） →◎＋1

問題2：あなたが戰うのはカコンシス王國のためじゃなくて、ただ單に戰爭が好きだからでしょ？（你戰鬥並不是爲了卡戈西王國，只是因爲生性好戰而已吧？）
はい（對） →×
いいえ（不對） →×

それじゃ、お父樣のために命を投げ出せる？（那麼，你會爲父親犧牲生命嗎？）
はい（會） →×
いいえ（不會） →◎＋1

問題3：もし、この世界を手に入れるだけの力があったら、私欲のために使うのかしら？（如果你擁有足以征服世界的力量，你會用來滿足自己的私欲嗎？）
はい（會） →×
いいえ（不會） →◎＋1

問題4：この世界を壊そうと言う人がいたら、あなたは命をかけて戰えるかしら？（如果有人想毀滅這個世界，你會不惜性命奮戰嗎？）
はい（會） →◎＋1
いいえ（不會） →×

最後一個問題：わたくしより、アンジェリナの方が好き？（比起我來，你比較喜歡安吉娜？）
はい（對） →友好度－1
いいえ（不對） →×

……嘘でしょ？（騙人的吧？）
はい（對）　→×
いいえ（不對）　→◎＋1

→◎＋0，友好度－1
→◎＋3，友好度＋1
→◎＋4，友好度＋2

Scenario 15 鐵騎軍團（鐵騎の軍團）

戰場後：……。

仕方ないさ（沒辦法）	→希：＋1
今に始まったことじゃない（這又不是第一次了）	→×
今に痛い目を見るぞ（遲早會嚐到苦頭的）	→希：－1

Scenario 16 愛姆茲灣之戰（エイムズ灣の戰い）

戰場後：……。

それじゃ、ゆっくり休んでくれ（那就好好休息吧）	→×
だけど、よく頑張ったな（可是妳表現得很好）	→菈：＋1



劇情A

Scenario 17A 假面魔法師（假面の魔術師）

戰場後：セレナさん……。（瑟蕾娜……。）

抱きしめる（摟住她） →瑟：＋2
じっと見つめる（目不轉睛地凝視著她） →瑟：＋1
何もしない（不做任何表示） →瑟：－1

……どう答えよう……？（……要如何回答……？）

正直に答える（據實以告） →被選擇到的女主角會＋3，其餘的女主角們會－1
嘘を言ってごまかす（說謊搪塞過去） →被選擇到的女主角會－1
いないと言う（說沒有） →希：－1、安：－1、菈：－1、瑟：－1

Scenario 18A 叛變（ダブルクロス）

戰場中：希法妮（シェルファニール）如果攻擊布諾（ブルーノ）將軍，希法妮的友好度會＋1。
安吉娜（アンジェリナ）如果攻擊布諾將軍，安吉娜的友好度會＋1。
瑟蕾娜（セレナ）如果攻擊布諾將軍，瑟蕾娜的友好度會＋1。

戰場後：どう言いますか。（你會怎麼說？）

君なら大丈夫だよ（妳的話，一定沒問題的。） →×
自信を持てよ（要有自信） →希：＋1
それとも提督に讓るかい（或者讓提督去做？） →瑟：－1
それとも俺に讓るかい（或是讓我來？） →×

…レイチェル…。（…菈琪兒…。）

氣にしなくても大丈夫さ（不管她也沒關係） →×
子供じゃないから大丈夫さ（又不是小孩子，沒問題的） →菈：＋1
ああ見えても子供だからな（別看她那個樣子，其實還是個小孩子） →菈：－1

Scenario 19A 魯頓洞窟（ルドンの罠）

戰場前：それにしても……。（儘管如此……。）

アンジェリナが恐がりだとは……（沒想到安吉娜會害怕） →安：＋1
君が恐がりとは意外だな（妳會害怕，眞叫人意外） →×
レイチェルならもっと怖がるよ（菈琪兒一定更害怕） →希：－1、安：－1、菈：＋1

Scenario 20A 決戰・鋼之城（決戰、シュテーレンバーグ城）

戰場中：セレナさん……。（瑟蕾娜……。）

落ちつかせる（讓她冷靜下來） →瑟：＋1
安心させる（讓她安心） →瑟：＋1
余裕を見せる（展現從容不迫的態度） →瑟：－1

戰場後：………。

まだ子供だからな（因爲還是個孩子嘛） →菈：－1、瑟：＋1
ああ、心配だ（嗯，我很擔心） →希：＋1、安：＋1
ああ、レイチェル（啊～菈琪兒） →希：－1、安：－1、菈：＋1、瑟：－1

Scenario 21A 魔軍師・艾瓦（魔軍師アイヴァー）

戰場中：手前にいるラミアに氣を付けて下さい。（請留意跟前的人蛇女妖）

了解 →瑟：＋1
何故（爲何） →×
もう知っている（我早就知道了） →瑟：－1

Scenario ？4 超時空流浪　荷伊！！兄貴・還記得嗎？（超時空放浪　ヘイン！！兄貴・おぼえていますか）

戰場中：どうあっても逃がさないつもりだな……。ならば……。（不論如何就是不願放我們一條生路了……，既然如此……。）

みんな、俺を守れ（大家快來保護我） →希：－1、安：－1、瑟：－1
やるしかないようだな（只有放手一搏了） →希：＋1、瑟：＋1
お前達を全滅させてやる（把你們殺得片甲不留） →希：－1、安：－1、菈：－1、瑟：－1
手加減しないぞ（我不會手下留情的） →安：＋1、菈：＋1

劇情C

Scenario 17C 魔族之女（魔族の女）

戰場中：どうしてあんな事言ったんだい？（爲什麼要說那種話？）

あんな事（那種話？） →×
魔族は嫌いだ（我討厭魔族） →莉：－1
俺のカンだ（憑我的直覺） →莉：＋1
お前が氣に入らないから（因爲我看妳不順眼） →莉：－2

戰場後：どう答えますか？（你會如何回答？）

お前たちの勝手な都合だろ（都只顧你們自己方便） →莉：－2
……好きにしろ（……隨便你） →莉：＋1

前にね、お兄ちゃんがこんな話をしてくれたんだ。（之前，哥哥曾經對我說過這樣的話。）

負の感情は戰いの活力にする（負面的情感要做爲戰鬥的活力） →安：－1、莅：－1
手入れをする人がいて、きれいな花がさく（因爲有人照顧，才會開出美麗的花朵）→莅：＋1
太陽があるから、月が輝く（因爲有太陽，月亮才能散發光輝） →安：＋1、莅：＋2

Scenario 18C 道化師・艾瓦（道化師アイヴァー）

戰場前：あれって、そんなに凄い奴なのかい？口だけのような氣がするけど？（他眞的有這麼厲害嗎？我覺得只是口才好而已嘛？）

その通りだ（沒錯） →莉：＋1
見ての通りだ（如你所見） →×
本當にすごい奴だぞ（眞的很厲害哩） →莉：－1

Scenario 19C 安吉娜・悲傷的決心（アンジェリナ・悲しき決意）

戰場中：主角如果攻擊希法妮（シェルファニール），希法妮的友好度會－1。

戰場後：大切な存在ですか？（她對你很重要嗎？）

當たり前じゃないか（當然） →×
これだから魔族は……（就是因爲魔族都獨善其身，所以才會……） →莉：－1
身內が大事だとは思わないのか（妳不認爲親人是很重要的嗎？） →莉：＋1

Scenario 20C 悲哀的姐妹（悲しみの姉妹）

戰場前：人間ではいけないことなんだろ？そういうのはさ？（人類是不能夠做那種事的吧？）

良いことではない（那不是好事） →莉：＋1
時と場合による（視時間與情況而定） →×
カコンシス王は魔族なんだ（卡戈西王是魔族） →莉：－1

戰場後：アンジェリナ……。（安吉娜……。）

もうダメかもしれないな（或許已經不行了） →安：－1
そのぶん俺たちが頑張るんだ（我們要更加努力） →安：＋1
提督の事だから、大丈夫さ（提督不會有事的） →×
シェルファニールがいるから大丈夫さ（有希法妮在，不會有事的） →希：＋1

Scenario 21C 石鎮・庫爾諾譜（石の街、グルノンプール）

戰場前：……うむ。（……嗯。）

信じざるをえないな（不得不信） →莉：－1
半信半疑だ（半信半疑） →莉：＋1
いや、まだわからないぞ（不，還不知道呢） →莉：－1

この状況で今更何を言うんだ！（這種情況下還說這些做什麼！）

そんなことを言うと助けないぞ（你要這樣說，我就不幫你了） →希：－1
素直に俺たちを頼ればいい（坦率地拜託我們就好了） →希：＋1
そんなに俺が嫌いなのか（那麼討厭我嗎？） →×

戰場中：希法妮（シェルファニール）如果攻擊布諾（ブルーノ）將軍，希法妮的友好度會＋1。
安吉娜（アンジェリナ）如果攻擊布諾將軍，安吉娜的友好度會＋1。

Scenario 22C 奪回卡戈西王城（奪還、カコンシス王城）

戰場中：希法妮（シェルファニール）如果攻擊布諾（ブルーノ）將軍，希法妮的友好度會＋1。
安吉娜（アンジェリナ）如果攻擊布諾將軍，安吉娜的友好度會＋1。
莉絲（リスティル）如果攻擊布諾將軍，莉絲的友好度會＋1。

戰場後：そうだな。（說的對）

自信を持っていいよ（要有自信） →希：＋1
アンジェリナも助けてくれるさ（安吉娜也會幫妳的） →安：＋1
……だが、少し不安かな（……可是，有點不放心耶） →希：－1

Scenario 23C 眞相大白（明かされる眞實）

戰場中：？

どうした（怎麼了？） →莉：＋1
何をしている（在做什麼？） →×
サボるな（別偷懶） →莉：－1

Scenario 24C 男子漢的驕傲（漢の誇り）

戰場前：そうだな……。（說的也是……。）

戰うぞ（戰鬥） →安：＋1
無視して先へ進もう（不管它，繼續前進） →安：－1
……どうしよう（……怎麼辦才好？） →希：－1、安：－1、莉：－1

……。

嬉しそうだな（好像很高興的樣子） →×
何が樂しいんだ（妳在高興什麼？） →莉：＋1
余計なことはするなよ（不要多管閒事） →莉：－1

Scenario 25C 闇之王子（闇の王子）

戰場後：おい、リスティル。（喂，莉絲。）

頼りにしているぞ（全靠妳了） →莉：＋1
ついてきたのはお前だろ（是妳要跟來的耶） →莉：－1

隱藏寶物位置及選項

注意事項： ①座標 (X 、 Y) 的看法，以地圖左下角爲基準，由左往右算爲 X 軸；由下往上算爲 Y 軸，換句話說，最左下角的格子座標就是 (1 、 1)。
如果有一個座標是 (9 、 16)，那就是由地圖最左下角往右數 8 ，然後往上數 15 即可找到想要尋找的位置。
②某些寶物會有前因後果，例如某關的隱藏寶物位置沒有前往，以至於某些訊息沒有出現，導致往後在某關的隱藏寶物位置上沒有選項出現而取不到寶物。
③某些地方需要某個特定人物前往。
④座標的後面所表示的是此位置的特徵。
⑤×表示沒有獲得寶物。

Scenario 1 血染之村 (朱に染まる村)

(15 、 12) ：小屋右方的木桶。

「周圍に落ちているごみ捨てる (丟棄掉落在周圍的垃圾) 」 → MP ＋ 1
「ゴミの中に手を入れてみる (把手伸進垃圾裡) 」 →刀 (ナイフ)
「臭いから何もしない (太臭了，所以什麼都不做) 」 →×

(31 、 16) ：石階最上方的小黑點。

「炎の魔人を閉じこめた水晶 (關著炎之魔人的水晶) 」 →火之水晶 (炎のオーブ)
「鍛え抜かれた肉体を持つ男 (擁有千錘百鍊體魄之男子) 」 → AT ＋ 2
「風のように走る自分 (如風般奔馳的自己) 」 →速度之靴 (スピードブーツ)
「何のイメージも浮かばない (想不出任何比喻) 」 →×

Scenario 2 流浪的戰士 (放浪の戰士)

(2 、 37) ：地圖左上角有個圓，在圓的左下方附近。此點沒有特徵。

「掘ってみる (挖掘看看) 」 →星之耳飾 (スターピアス)
「しっかり踏み固める (用力踩硬) 」 →×

Scenario 4 兄妹之絆（兄妹の絆）

(3、55)：木。

「大聲を張り上げて歌ってみる（大聲唱歌）」 →×
「そっとしておく（別去打攪）」 →知力＋1
「蹴飛ばしてみる（踢踢看）」 →×

下面的兩個座標祇能二選一來進行問答：

(15、1)：無特徴記號的森林。

「平たい箱（扁平的盒子）」 →項鍊（ネックレス）
「正方形の小箱（正方形的小盒子）」 →金 400P
「ちょっと、考えさせて欲しい（讓我想一下）」 →×

(15、60)：最上方中央的小石頭。

「長細い箱（細長的盒子）」 →權杖（ワンド）
「正方形の小箱（正方形的小盒子）」 →金 400P
「ちょっと、考えさせて欲しい（讓我想一下）」 →×

Scenario 5 擊滅・傳令基地

(3、36)：上方的石頭。

「大聲を上げて驚かす（大聲嚇唬）」 →×
「水をかけてみる（潑潑水）」 →×
「パンくずを川に投げてみる（把麵包屑丟入河裡）」 →×
「パンくずを手に乘せて差し出す（將麵包屑放在手上伸出去）」 →秘石（ルーンストーン）

Scenario 6 猛將・帕谷（猛將バルク）

(13、22)：小島上有四小岩的地方。

「岩を踏む（踩踏岩石）」
→「東の岩（東之岩）」 →左手短劍（マインゴーシュ）
↘「西の岩（西之岩）」 →金 100P
↘「南の岩（南之岩）」 →魔法耐性修正＋2
↘「北の岩（北之岩）」 →×
「中央で祈る（在中央祈禱）」 →全魔法抵抗値＋1
「中央で足踏みをする（在中央踏步）」 →速度之靴（スピードブーツ）

(2、47)：左上角的岩石。

「つまみ食いする（偷吃）」
→「真っ赤な肉料理（鮮紅色肉類料理）」 →炎魔法耐性＋2
↘「フルーツサラダ（水果沙拉）」 →雷魔法耐性＋2
↘「こはく色ハチミツ（琥珀色蜂蜜）」 →精神魔法耐性＋2
↘「デザートのかき氷（刨冰點心）」 →冷魔法耐性＋2
「巨人が戻ってくるまで待つ（等到巨人回來）」 →怪力神之棒（ダグザのこん棒）

(43、43)：溫泉 →進入 Scenario ？1的關鍵（參考隱藏關大公開）。

Scenario ？1 拉里奥溫泉遊記（ラリオハ溫泉紀行）

(12 、 8) **：籃子。**

「カゴの中をさぐる（摸索籃子裡面）」→「カゴの底の方（籃子底部）」 →凡士林（ワセリン）
↘「カゴの上の方（籃子上方）」 →×
↘「カゴの眞ん中あたり（籃子正中央）」→黒布（黒い布）（會引發小事件）
「男の荷物をあさる趣味はない！（我沒有亂拿男人行李的嗜好！）」 →×

(29 、 26) **：森林中的小紅花。**

「はい（是）」 →「花を引き拔く（把花拔下來）」 → AT-1
↘「踏みつける（踐踏）」 →×
↘「じっくりと眺める（仔細觀賞）」 →「はい（是）」 →判斷力＋1
↘「いいえ（不）」 →×
↘「話しかける（攀談）」 →×
「いいえ（不）」 →×

Scenario 7 太古之都（太古の都）

(25 、 15) ：寶箱 →金 500P
(3 、 26) ：寶箱 →馬來刀（クリス）
(19 、 35) ：寶箱 →傳意鏡（伝意の鏡）
(5 、 45) ：寶箱 →魔法比基尼（マジカルビキニ）
(29 、 45) ：寶箱 →聖王護符（聖王の護符）
(33 、 45) ：寶箱 →秘石（ルーンストーン）

Scenario 8 艾爾登爲了名譽而戰（アルダン・名譽のために）

(1 、 43) **：左上角的山中。此點沒有特徵。**

「はい（是）」 →「うす汚れた帶（微髒的帶子）」 →雷神力帶（メギンギョルズ）
↘「石ころ（石子）」 →秘石（ルーンストーン）
↘「ゴミはいらない（不需要那些垃圾）」 →×
「いいえ（不）」 →×



Scenario 9 卡戈西城攻防戰（カコンシス城攻防戦）

下面的兩個座標祗能二選一來進行問答：

(11、43)：**左上方女神像（此點要主角前往才會發生選項）。**

「部隊を強くしたい（想強化部隊）」 →聖王護符（聖王の護符）
「正しい心を得たい（想獲得正直的心）」 →聖魔法耐性＋10
「女性の心をつかみたい（想抓住女性的芳心）」 →被選擇到的女主角友好度會＋1
「今は何もいらない（目前什麼都不要）」 →×

(41、43)：**右上方女神像。**

「魔力を強くしたい（想增強魔力）」 →頭冠（ティアラ）
「魔法の効果を強くしたい（想增強魔法效果）」 →魔法耐性修正＋1
「正しい心を得たい（想獲得正直的心）」 →聖魔法耐性＋10
「今は何もいらない（目前什麼都不要）」 →×

(26、39)：**王座前圖案 →進入 Scenario ？2 的關鍵（參考隱藏關大公開）。**

Scenario 10 山賊之谷・暴風夜襲（山賊の谷・嵐の夜襲）

(48、2)：**樓梯 →進入 Scenario ？2 的關鍵（參考隱藏關大公開）。**

Scenario ？2 海人健身房學員招募中（うみにんジム、ただいま生徒募集中）

(28、22)：**「藍海人（うみにん）羣山」之中的一個「綠海人山」**
→每個人都可以擁有一種顏色的海人傭兵。

(30、49)：**聖誕樹。**

「重そうな箱（笨重的盒子）」 →鐵啞鈴（鉄アレイ）
「布の袋（布袋）」 →魔法比基尼（マジカルビキニ）
「小銭入れ（小錢包）」 →金 50P
「目を閉じて、手にさわった物（閉上眼睛，手碰觸到的東西）」→不一定

Scenario 11 卡戈西灣的攻防（カコンシス湾の攻防）

(12、9)：**船尾的天使像。**

「男性専用」 →金 200P
「女性専用」 →天女羽衣（天女の羽衣）
「男女兼用」 →水晶護物（クリスタルアンク）

Scenario 12 大追擊戰

(41、29)：**水中的竹棒**。

「引っ張ってみる（拉拉看）」→「自分が早く走れるように（希望自己能跑得很快）」→ MV+1
↘「傭兵が早く走れるように（希望傭兵能跑得很快）」→ MV 修正 +1
「穴をふさぐ（堵住竹孔）」→×
「水を入れてみる（倒水進去）」→×

(28、42)：**山間的石碑**。

第一次問答選項 「はい」+1 「いいえ」+0
第二次問答選項 「はい」+0 「いいえ」+1
第三次問答選項 「はい」+0 「いいえ」+1
第四次問答選項 「はい」+1 「いいえ」+0
每次回答「はい」或「いいえ」會有得分，相加之後再對照下表：
合計總分 +4 →大地之鎧（大地の鎧）
+2 或 +3 →秘石（ルーンストーン）
0 或 +1 →×

Scenario 13 艾多培力溪谷之戰（エドベリー溪谷の戰い）

(49、32)：**右上角奇怪地板**。

「歌ってみる（唱歌）」→希法妮（シェルファニール）或安吉娜（アンジェリナ）→頭冠（ティアラ）
↘菈琪兒（レイチェル）→護身符（アミュレット）
↘其他人 →刀（ナイフ）

「ノックしてみる（敲敲看）」→曾與矮人（ドワーフ）見過面 →金 1000P
↘不曾見過矮人時：
「ここは危ないですよ（這裡很危險喔！）」→金 1000P
「別に…（別無…）」→×
「用などない（沒事）」→×

「蹴飛ばしてみる（踢踢看）」→×

(14、8)：**崖邊的草**。

「手折ってみる（摘下來）」→×
「じっと見ている（仔細凝視）」→×
「根元を掘ってみる（把根挖下來）」→秘石（ルーンストーン）

Scenario 14 救出卡戈西軍（救出・カコンシス軍）

(31、7)：**川中石柱**。

「バカじゃないの？（是白痴呀？）」→×
「いよ、美少年！（喂，美少年！）」→指揮能力 +1
「死ぬまでやってろ！（一直做到死吧！）」→×
不論任何選項，只要是里奇（リッキー）來選，指揮能力都會 +1。

(6、9)：**不可思議的裝置** →進入 Scenario ？3 的關鍵（參考隱藏關大公開）。



Scenario 15 鐵騎軍團（鐵騎の軍團）

(17、2)：**小沼邊的紫色小花。**

「默って立ち去る（默默離去）」 →強制被取走金 500P
「花を引き拔こうとする（想要摘花）」 →長袍（ローブ）
「ケンカ腰で返事をする（以挑釁的口吻回答）」 → AT-1
「すなおに謝る（坦率地道歉）」 →×

劇情A

Scenario 17A 假面魔法師（假面の魔術師）

(11、9)：**左下水池的四支柱中央**
→只有主角可以得到「亞瑟王之劍（エクスカリバー）」。

Scenario 18A 叛變（ダブルクロス）

(3、37)：**樹叢中的竹。**

「栓をする（堵起來）」 →×
「聲をかける（喊叫）」 →「ニンジャ（忍者）」 →催眠之弓（まどろみの弓）
↘「ナンジャ（啥者）」 →×
↘「ドコジャ（何者）」 →×
「太いミミズを入れる（放入大蚯蚓）」 →×

Scenario 19A 魯頓洞窟（ルドンの罠）

(5、5)：**左下角的黑暗部分。**

「瞑想をするため（爲了要瞑想）」 →知力 +4
「興趣本位で（以興趣爲本位）」 →雷神之鎚（ミョッルニル）
「トール様に會うため（爲了要見雷神）」 →雷魔法耐性 +5

Scenario 20A 決戰・鋼之城（決戰、シュテーレンバーグ城）

(45 、33)：水中的碎石塊。

「元の石柱に戻す（還原爲原來的石柱）」 →×
「水面から出ている部分を調べる（調查露出水面的部分）」 →×
「水中に沈んでいる部分を調べる（調查沈在水中的部分）」 →秘石（ルーンストーン）

下面的兩個座標祇能二選一來進行問答：

(20 、28)：城中左方女石像。

「もっと魔法を使いたい（想使用更多魔法）」 →星之耳飾（スターピアス）
「もっと魔力を高めたい（想提升魔力）」 →頭冠（ティアラ）
「MP が 0 でも最強の魔法（即使 MP 爲 0 也擁有最強的魔法）」 →×
「右の石像のことを聞く（打聽右方石像的事）」 →×

(28 、28)：城中右方女石像。

「由緒正しい槍（來歷純正的騎槍）」 →龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）
「いわく付きの槍（素有惡名的騎槍）」 →血之騎槍（ブラッディランス）
「むちゃくちゃ強い槍（強得一蹋糊塗的騎槍）」 →×
「左の石像のことを聞く（打聽左邊石像的事）」 →×

Scenario 22A 魔城（魔城ザンクトガレン）

(2 、32)：寶箱 →王冠（クラウン）
(12 、32)：寶箱 →伊尼斯之鎧（アエネアスの鎧）

Scenario 23A 光輝末裔（光輝を継ぐ者）

(7 、7) (27 、20) (50 、13)：溶岩池

→三個溶岩池都去過時可得到「灼熱之杖（灼熱の杖）」。

(27 、40)：只有主角可以取得「聖劍（ラングリッサー）」。

(9 、37) (45 、37)：魔法陣 →進入 Scenario ？4 的關鍵（參考隱藏關大公開）。

Scenario ？4 超時空流浪 荷伊！！兄貴・還記得嗎？（超時空流浪 ヘイン！！兄貴・おぼえていますか）

(8 、52)：肉。

そのまま食べる（直接吃） → AT ＋ 2
焼いてから食べる（烤了再吃） →×
絕對に食べない（絕對不吃） →×

(35 、52)：黑輪。

怪しいから食べない（怪怪的，所以不吃） →×
怪しいけど食べる（雖怪怪的，還是要吃） → DF ＋ 2
おでんは嫌いだ。（我討厭黑輪） →×



Scenario 24A 魔導研究所

(20 、 21) ：**打開城門的開關。**

(31 、 29) ：**池塘中的紅花。**

「絕對にいやだ（絕對不要）」 →×
「遠慮する（謝絕）」 →×
「目的があるから…（因爲懷有目的…）」→「世界を救う（拯救世界）」 →×
↘「世界を手に入れる（征服世界）」→×
↘「ギザロフを倒す（打倒奇薩羅）」→血之盟約（血の盟約）

如果是馬克雷恩（マクレーン）前往會直接取得「血之盟約」。

劇情B

Scenario 22B 強襲・魔導研究所

(31 、 29) ：**池塘中的紅花。**

「絕對にいやだ（絕對不要）」 →×
「遠慮する（謝絕）」 →×
「目的があるから…（因爲懷有目的…）」→「世界を救う（拯救世界）」 →×
↘「世界を手に入れる（征服世界）」 →×
↘「ギザロフを倒す（打倒奇薩羅）」 →血之盟約

如果是馬克雷恩前往會直接取得「血之盟約」。

Scenario 23B 男人們的輓歌（男たちの挽歌）

(3 、 4) ：**左下方的水中鳥影。**

「モンスターは忌むべき存在（怪獸是可憎的）」 →×
「モンスターにも悪い存在がいるだけ（只不過是怪獸中也有壞的罷了）」→秘文之力（ルーンフォース）
「モンスターは人間よりも秀でている（怪獸比人類優秀）」 →×

劇情C

Scenario 17C 魔族之女（魔族の女）

(6 、 29) ：**左上方小島的木樁 →魔法比基尼（マジカルビキニ）。**

Scenario 18C 道化師・艾瓦（道化師アイヴァー）

(45 、 33) ：**水中的碎石塊。**

「元の石柱に戻す（還原爲原來的石柱）」 →×
「水面から出ている部分を調べる（調查露出水面的部分）」 →×
「水中に沈んでいる部分を調べる（調查沉在水中的部分）」 →秘石（ルーンストーン）

下面的兩個座標祗能二選一來進行問答：

(20 、 28) ：**城中左方女石像。**

「もっと魔法を使いたい（想使用更多魔法）」 →星之耳飾（スターピアス）
「もっと魔力を高めたい（想提升魔力）」 →頭冠（ティアラ）
「MP が 0 でも最強の魔法（即使 MP 爲 0 也擁有最強的魔法）」 →×
「右の石像のことを聞く（打聽右邊石像的事）」 →×

(28 、 28) ：**城中右方女石像。**

「由緒正しい槍（來歷純正的騎槍）」 →龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）
「いわく付きの槍（素有惡名的騎槍）」 →血之騎槍（ブラッディランス）
「むちゃくちゃ強い槍（強得一蹋糊塗的騎槍）」 →×
「左の石像のことを聞く（打聽左邊石像的事）」 →×

Scenario 19C 安吉娜・悲傷的決心（アンジェリナ・悲しき決意）

(3 、 4) ：**左下方的水中鳥影。**

「モンスターは忌むべき存在（怪獸是可憎的）」 →×
「モンスターにも悪い存在がいるだけ（只不過是怪獸中也有壞的罷了）」→秘文之力（ルーンフォース）
「モンスターは人間よりも秀でている（怪獸比人類優秀）」 →×

Scenario 20C 悲哀的姊妹（悲しみの姊妹）

(11 、 9) ：**左下水池的四支柱中央**

→只有主角可以得到「亞瑟王之劍（エクスカリバー）」。

Scenario 21C 石鎮・庫爾諾譜（石の街、グルノンプール）

(3 、 37) ：**樹叢中的竹。**

「栓をする（堵起來）」 →×
「聲をかける（喊叫）」→「ニンジャ（忍者）」 →催眠之弓（まどろみの弓）
↘「ナンジャ（啥者）」 →×
↘「ドコジャ（何者）」 →×
「太いミミズを入れる（放入大蚯蚓）」 →×

Scenario 23C 眞相大白（明かされる眞實）

(4、38)：城牆左下方的山下天使像。

「祈る（祈禱）」 →最大 MP+2
「金 200P をそなえる（供奉金 200P）」 →DF+1
「コケを取り拂う（去除青苔）」 →天使之羽（天使の羽根）

Scenario 24C 男子漢的驕傲（漢の誇り）

(2、2)：左下方的小石。

「取る（拿取）」 →「元に戻す（歸還）」 →龍王之冠（龍王の冠）
、「絕對に戻さない（絕不歸還）」 →×
「踏む（踐踏）」 →×
「無視する（視而不見）」 →×

(52、22)：右方半島上的神像。

「おお、ガイア樣（噢～・蓋亞神）」 →×
「おお、アルテミス樣（噢～・亞蒂美絲神）」 →×
「おお、ルシリス樣（噢～・光之女神）」 →聖之戒（ホーリーリング）

Scenario 25C 闇之王子（闇の王子）

(7、7) (27、20) (50、13)：溶岩池

→三個溶岩池都去過時可得到「灼熱之杖（灼熱の杖）」。

(27、40)：只有主角可以取得「聖劍（ラングリッサー）」。

Scenario 26C 潛伏在暗處的人（影に潛むもの）

(53、11)：小石

→依順序按開關「2番」「3番」「1番」可以得到「殺手爪（キラークロー）」。

秘技

▷金錢無限

在作戰編成畫面，先購入刀（ナイフ）(要一直買到道具欄的下一頁的第一個)，接著選「賣卻」，先按右鈕換到第二頁，此時第二頁應該只有一把刀（ナイフ）才對《圖17》，按住上鈕不放然後把刀（ナイフ）賣掉，接著只要一直按C鈕金錢就會增加了。



圖⑰

▷隱藏商店

有了大量的金錢之後當然要好好的揮霍一下，在《圖18》的地方，輸入「YA下XB」聽到一個聲響後，選「購入」即進入隱藏商店。



圖⑱

▷選關秘技

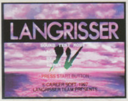
在讀檔選單的畫面中，將游標對準想使用的存檔資料，輸入「LY右RRA」，就能回到已過關的劇情。由於經驗值和備用的傭兵等都會繼承下來，所以非常適合練功。



➡要在讀檔選單的畫面中輸入。

▷音樂測試

當遊戲開始，出現「PRESS START BUTTON」時，按照「AZYXAZXY」的順序輸入，就能使用音樂測試模式。



➡按A鈕或C鈕開始測試，按B鈕停止。

▷裝備的秘技

原本不能裝備的道具，如果故意在轉職前先裝備的話，就可能在轉職後一直裝備著通常無法裝備的道具。例如，水兵原本是不能裝備「速度之靴（スピードブーツ）」的，不過若在轉職成水兵之前就裝備上的話，那就能在轉職後成為穿著速度之靴的水兵喔，不過一旦卸下後就再也無法裝備上去了，要特別注意。若此秘技用在召喚道具的裝備上，將會十分方便。

▷附加訊息

破關後，在機能（オプション）的項目中會追加配音員的附加解說。此外，若用電腦播放『夢幻IV』的CD ，可以欣賞附加的CG與背景桌面。













DATA BOOK

資料篇　DATA BOOK

CONTENTS

道具 ITEM

劍・槍之類的攻擊武器、鎧・盾之類的
防禦武裝品和戒指等等的特殊道具通稱為「道具」。
有只有特定角色可以裝備的道具，也有需具特殊技能才能裝備的道具。
在此要揭載對攻擊與防禦極有助益的道具資料，雖然隱藏道具只有道具名，但參考有益。


長劍

長劍（ロングソード）

價格	1000P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

◆單手用的長劍。容易使用且價格低廉，不論是初學者或上級者都可使用。適用於突刺與砍殺，相當通俗。

Scenario 1



巨劍（グレートソード）

價格	2000P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	0	0	0

◆兩手用的長劍。長度幾可與人的身高媲美。雖然重量非同小可，不是一般的戰士可以使用，但從寬且重的刀身使出的攻擊具有粉碎對手之鎧的威力。

冰之刀（アイスブレード）

價格	2100P	屬性	冷		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	0	0	0

◆魔力劍。可令中劍的對手結凍。帶有冷氣的刀身是以絕對不會溶化的硬冰製成。雖然重量輕，但劍刃銳利，殺傷力很高


短劍

刀（ナイフ）

價格	30P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+1	0	0	0	0	0

◆攻擊力不高，但因體積小，易攜帶，常被旅行者用來護身。而且重量輕，縱使是力道弱者，也可輕易使用。

羅馬短劍（グラディウス）

價格	200P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+2	0	0	0	0	0

◆單手用的短劍。易使用，價格便宜且攻擊力不錯。有些國家將它當成兵士的基本武器。

左手短劍（マインゴーシュ）

價格	350P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+1	+1	0	0	0	0

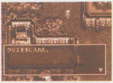
◆特殊的短劍。防禦力頗強，用來回避敵攻擊的意義大於進行攻擊，只是不易使用。

馬來刀（クリス）

價格	650P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+3	0	0	0	0	0
各魔法耐性：+5					

◆以隕鐵製成的銳利短劍。刀身呈波狀，具有很大的殺傷力。而且，刀身有美麗的刻紋，也是不錯的藝術品。

Scenario 7





棍棒（こん棒）

價格	150P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+2	0	0	0	0	0

◆這是用硬木製成，相當原始的打擊武器。不過，重量不輕，威力不容小覷。

連枷（フレイル）

價格	750P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+3	0	0	0	0	0

◆鎚矛類。以鎖鍊連接長長的柄和附有尖釘的鐵球。雖然威力強且敵人不易回避，但較不易使用。

流星鎚（モーニングスター）

價格	1100P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

◆鎚矛類。長柄前端附有金屬尖釘，可以像使用鎚子一樣，痛揍敵人。具有很強的威力且非常容易使用，極受兵士喜愛。

怪力神之棒（ダグザのこん棒）

價格	3800P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+6	0	0	0	0	0

◆傳說是怪力之神（ダグザ）所使用的棍棒。因為重得嚇人，一般人連拿都拿不起來。有能力裝備這個武器的人，應該很容易將敵人打倒。

Scenario 25A





手斧

價格	160P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

◆單手用的小型斧。體積約手的大小，容易使用，常被用來狩獵。雖然當作武器使用的威力不大，但從價格來看，有這種威力已算不錯。

戰斧（バトルアックス）

價格	1800P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	-1	0	0

◆長柄的前端附有雙刃斧，專門用來戰鬥。雖然攻擊力極高，但非常重，力弱者必須使盡全身之力，才拿得起來。

魔斧（デビルアックス）

價格	2250P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+7	-4	0	-1	0	0
聖耐性：-15					

◆施有古代強力之咒的巨斧。這把血染之斧會令揮振者充滿狂氣，中斧者充滿恐懼。據說，裝備此斧的人會只顧打倒人，不重視防禦。



騎槍（ランス）

價格	2250P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	0	0	0

◆非常長的騎槍，主要是用來令對手從馬上摔下。利用坐騎的速度展開的必殺一擊，強到可以貫穿金屬鎧。

火之騎槍（フレイムランス）

價格	4500P	屬性	炎		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+6	0	0	0	0	0

◆魔法之矛，被喻為炎之魔神的化身，會從矛尖和長柄釋放出永不會消失的灼熱之火。怕火的敵人可能不堪一擊。



職杖（スタッフ）

價格	150P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+1	0	0	0	0	0

魔法射程：+1

◆此杖不僅有助於魔法使護身，還有利於吟唱咒文時的精神集中。見習魔法使最常持用此杖。

Scenario 5



權杖（ワンド）

價格	800P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

知力：+5

魔法射程：+2

◆隱藏著魔力的特殊之杖。只有可以獨當一面的魔法使可以使用。雖然不具武器能力，但有助術者集中精神。

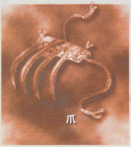
魔力之杖（ウィザードロッド）

價格	1800P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+1	0	0	0	0	0

知力：+5

魔法射程：+4

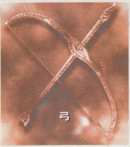
◆大魔法師所拿的杖。具有提高咒文效果的能力，可使術者之力充分發揮。



軍刀爪（サーベルクロー）

價格	900P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

◆怪獸專用武器。在手背部分附有鋼鐵製的刀型爪。銳利的４片刀刃加上怪獸的狂力，可將敵人切裂。



短弓（ショートボウ）

價格	3000P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
-2	-1	0	-1	0	0

間接攻擊：３格

◆ 80cm 的小弓。雖然射程距離短，但方便攜帶。對高級防具發揮不了功用，防禦力會降低。

精靈之弓（エルフン・ボウ）

價格	4500P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
-3	-3	0	-2	0	0

間接攻擊：5格

◆擅長用弓的森林種族「樹精」所持有的魔法之弓。雖然射程距離長，但有點重。


甲冑

鎖金甲（プレートアーマー）

價格	2200P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+5	0	-2	0	0

◆打造鐵板製成的全身鎧。防禦力高，一般的攻擊根本無法給予損害。不過，重量過重，欠缺機動性。

騎士甲冑（ナイトプレート）

價格	3200P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+5	0	-1	0	0

◆只有騎士可以裝備。藉著裝飾用的無數凹溝成功地輕量化而且強度不減。不過，製造頗費時間，價格昂貴。


鎧甲

鎖子鎧（チェインメイル）

價格	1000P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+3	0	-1	0	0

◆編製鎖鏈製成的鎧。比金屬式的鎧甲輕且易移動。因防禦力不錯而且價格便宜，頗受戰士愛用。

龍鱗之鎧（ドラゴンスケイル）

價格	1900P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+3	0	0	0	0

炎耐性：+12
冷耐性：+5

◆以龍鱗製成的鎧。比鋼輕且具出色的衝擊吸收能力。對炎和冷氣的耐性也很高。只是，材料很貴，價格不便宜。

Scenario 18A

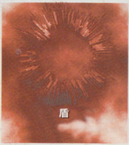


大地之鎧（大地の鎧）

價格	3000P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+2	0	-1	0	0

冷耐性：+8
地耐性：+12
在指揮官的命令前，以10%的機率發動「生命回復1(フォースヒール1)」

◆大地母神賜予信徒的神聖之鎧。裝備者可以受到大地母神的庇祐，獲得魔法耐性。據說，有時候還能藉奇蹟之力回復體力。


盾

神秘之盾（オーラシールド）

價格	1750P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+3	0	0	0	0

各魔法耐性：+2

◆被開發用來對付怪獸的特殊防具。將裝備者的念力提高到極限，憑藉其力護身。對魔法具有些許耐性。



硬皮鎧（ハードレザー）

價格	450P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+2	0	0	0	0

◆使用以油煮硬的皮革製成。雖然有點重量，但已比金屬鎧輕很多，而且，具有相當的強度，力弱者也可穿用。

Scenario 1





長袍（ローブ）

價格	50P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+1	0	0	0	0

各魔法耐性： +2

◆以耐用的布製成，類似衣服，輕且舒適，頗受魔法師愛用。施有保護咒文，可稍稍防禦敵人的魔法。

幻之袍（ミラージュローブ）

價格	550P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+2	0	0	0	0

聖耐性以外的各魔法耐性：＋５

◆釋放神秘靈氣的魔法之袍。不僅可用隱藏的魔法之力減輕受到攻擊時的衝擊力，還具有魔法耐性。



十字架（クロス）

價格	200P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	+1

聖耐性以外的各魔法耐性：＋２（包括傭兵）

聖耐性： +5（包括傭兵）

◆接受神明祝福的神聖十字架。據說，持有此物的兵士可以獲得神的庇祐，取得防禦敵攻擊與魔法的能力。

水晶護物（クリスタルアンク）

價格	750P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+1	0	0	0	+1

聖耐性以外的各魔法耐性：＋５（包括傭兵）

聖耐性：＋８（包括傭兵）

在指揮官的命令前，以10%的機率發動「防禦！（プロテクション!）」

◆用紫水晶製成的十字架。不僅可保護部隊免受魔法損害，還可提高兵士的鬥志。而且，在戰鬥時，有可能發動防禦性的魔法。

精靈石之戒（精霊石の指輪）

價格	800P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	+6	0	0	0

知力： +5

聖＆物耐性以外的各魔法耐性：＋10（包括傭兵）

◆嵌有隱藏精靈王魔力之寶石的神奇戒指。據說，戴著此戒的指揮官之部隊，會獲得精靈的庇祐，魔法耐性變強。也具有提高魔法師魔力的效果。



速度之靴（スピードブーツ）

價格	1500P	屬性	…		
能力					
AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	+2	0	0

↑（包括傭兵）

◆附有白色羽毛的神秘魔法靴。穿上此靴，身體會變輕，可以飛奔。據說是淘氣妖精的遺失物。





項鍊（ネックレス）

價格	650P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	+1

指揮範圍：+2
可僱用的傭兵數：＋1
（最多只能擁有４隊）

◆具有神秘之力，可以誘惑他人的項鍊。配戴此物，可多僱用１隊傭兵（不過，最多只能擁有４隊）。也可提高部隊指揮能力。

護身符（アミュレット）

價格	1000P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

各魔法耐性：+20（包括傭兵）

◆附有綠寶石墜子的項鍊。隱藏有防災、護身的魔力。對魔法攻擊的耐性極佳，戰士最喜歡戴它來對付魔法師。

霸王項鍊（霸王の首飾り）

價格	2750P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	+2	+2

可僱用的傭兵數變成 4

◆這是很多創國英雄所戴過的項鍊。據說，配戴此物者可以獲得統治世界的能力，指揮４隊的傭兵。而且，可以提高兵士們的能力。

Scenario 21A





水晶（オーブ）

價格	1250P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

最大 MP 上升 50%

◆以美麗的透明水晶製成。效用非凡，可以提升持有者的魔力。會操縱強力魔法的魔法師全視此物為珍寶。

避邪物（タリスマン）

價格	1600P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	+3	+1

聖 & 精耐性：+5

◆可以賜予裝備者神秘之力。呈劍形，具有戰鬥庇祐，可以提高兵士的鬥志，創造強力的部隊。

Scenario 17A



炎之水晶（炎のオーブ）

價格	2100P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

炎耐性：+20
最大 MP 上升 50%
魔法射程距離：+1

◆將炎之魔神封印在水晶中，使水晶中心燃燒著永不止息的火焰。不僅可以提升持有者的魔力，還可使其具有炎耐性。

聖王護符（聖王の護符）

價格	2300P	屬性	…

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	+3

知力：+15
聖 & 精耐性：+10（包括傭兵）

◆據說這是天上界的聖王賜予善行者的神秘護符。持有此物者所指揮的部隊可以獲得神聖之力與強大的精神力。

Scenario 19A



隱藏道具

每個劇情都有不可解的地形和標記。
在該場所回答所設的問題，
可以獲得商店沒賣的強力道具。
共有31種道具。

長劍

美賽亞之劍
（メサイヤンソード）
英雄之劍
（グラム）
亞瑟王之劍
（エクスカリバー）

鎚

鐵啞鈴
（鐵アレイ）
雷神之鎚
（ミョッルニル）

斧

秘斧
（ルーンアックス）

騎槍

血之騎槍
（ブラッディランス）
龍騎士騎槍
（龍騎士の騎槍）
魔槍
（ズワタワ）

杖

灼熱之杖
（灼熱の杖）
龍王之杖
（龍王の杖）

爪

殺手爪
（キラークロー）

弓

催眠之弓
（まどろみの弓）
亞蒂美絲之弓
（アルテミスの弓）

甲冑

神秘甲冑
（オーラプレート）
阿薩魯多甲冑
（アサルトスーツ）

鎧甲

伊尼斯之鎧
（アエネアスの鎧）

衣服

凡士林（ワセリン）
雷神力帶（メギンギョルズ）
魔法比基尼（マジカルビキニ）
天女羽衣（天女の羽衣）
闇之法衣（闇の法衣）
女神之服（女神のドレス）

裝飾

頭冠（ティアラ）
王冠（クラウン）
龍王之冠（龍王の冠）
星之耳飾（スターピアス）

護物

秘石
（ルーンストーン）

魔術

天使之羽
（天使の羽根）
聖之戒
（ホーリーリング）
血之盟約
（血の盟約）

魔法 MAGIC

多達52種。活用所有的魔法知識，可使戰鬥變得有利。
只是，這種戰法到了遊戲後半好像比較派不上很大的用場……不過，若從序盤就開始試著使用，能掌握魔法的效果與屬性的特長，
應該還是可以發揮相當的效用。希望各位藉此篇熟習魔法的基本資料，
學習組合魔法，研究出最適合小隊情況和角色能力的魔法活用術。

攻擊魔法

火焰（ファイアー）

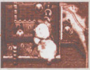
屬性	炎	消費MP	1
目標	敵個體		

使術者的雙手產生高熱的火焰彈，投向目標。雖然其咒文簡單、射程距離與威力極佳，但只能攻擊單體。

火球（ファイアーボール）

屬性	炎	消費MP	8
目標	範圍內的敵角色		

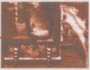
製造具有強大能量的火球，使其在目標地點爆炸。雖可投到遠處，但爆炸範圍不大。



龍捲風（トルネード）

屬性	風	消費MP	11
目標	範圍內的敵角色		

操縱氣流，使目標地點發生巨大旋風。兼具射程與範圍，但精神消費大。對飛行部隊有效。



冰凍（フリーズ）

屬性	冷	消費MP	4
目標	敵1部隊		

從指尖放出強力冷氣，凍結敵部隊。屬於初級魔法。



暴風雪（ブリザード）

屬性	冷	消費MP	8
目標	範圍內的敵角色		

在目標地點製造強烈的暴風雪，使敵人蒙受冰害。雖然魔法效果範圍廣且精神消費少，但射程距離短。



爆炸（ブラスト）

屬性	物	消費MP	12
目標	敵個體		

在太古被封印的禁忌咒文。使術者之手產生能量彈，朝目標發射。射程很短，只能攻擊敵一體，但號稱擁有超強的威力。



隕石（メテオ）

屬性	物	消費MP	16
目標	範圍內的敵角色		

使星界的隕石朝目標落下。以超高速落下的隕石會給予周遭的敵人重創。



地震（アースクエイク）

屬性	地	消費MP	18
目標	範圍內的敵角色		

召喚大地的精靈王，在廣範圍製造大地震。雖然破壞力超群但只能以術者為中心來發動且精神消費大。



風之刃（ウインドカッター）

屬性	風	消費 MP	2
目標	敵個體		

命令風精靈，製造「鎌鼬」，切砍敵人。雖然射程遠、威力大，但只能將目標定在個體。對飛行部隊有效。



聖之火（ホーリーブレイズ）

屬性	聖	消費 MP	5
目標	範圍內的敵角色		

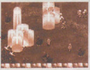
藉神的奇蹟製造神聖之火。雖然射程短、威力小，但對付邪惡的魔物非常有效。



死靈之敵（ターンアンデッド）

屬性	聖	消費 MP	8
目標	範圍內的敵傭兵		

從術者所持的聖之象徵發出聖之光。接觸該道光芒的死靈會立刻消滅。



HP 耗竭（HP ドレイン） MP 耗竭（MP ドレイン）

屬性	精	消費 MP	4
目標	敵個體		

奪取敵人的 HP 。

屬性	精	消費 MP	1
目標	敵個體		

奪取敵人的 MP 。



雷（サンダー）

屬性	雷	消費 MP	5
目標	敵 1 部隊		

操縱氣流與地脈，使巨雷落至敵部隊的頭上。如果目標在水上，威力會大增。



雷暴（サンダーストーム）

屬性	雷	消費 MP	9
目標	範圍內的敵角色		

在目標上空製造雷雲，引發雷電風暴。相當強力。如果目標在水上，威力會大增。





催眠（スリープ）

屬性	精	消費 MP	10
目標	範圍內的敵角色		

召喚掌管睡眠的精靈，使周圍的敵人昏昏欲睡。昏睡者必須受到攻擊才會醒過來。

混亂（コンフューズ）

屬性	精	消費 MP	3
目標	敵 1 部隊		

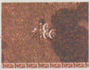
借用月之女神的力量使敵人發生混亂。混亂的部隊會不分敵我地隨意攻擊附近的目標。



阻斷（ゾーン）

屬性	精	消費 MP	8
目標	敵 1 部隊		

使部隊指揮陷入混亂狀態，降低傭兵的戰力。使 A＋、D＋、M＋變成３／４。



沉默（ミュート）

屬性	精	消費 MP	4
目標	範圍內的敵角色		

借用風精靈之力，消弭空氣的振動，使周遭的一切無法發出聲音而得以封印魔法範圍內的敵魔法。



緩慢（スロー）

屬性	精	消費 MP	12
目標	敵 1 部隊		

操縱風精靈與大地精靈，阻撓目標移動，使敵部隊的移動力減半。



衰弱（デクライン）

屬性	精	消費 MP	8
目標	敵 1 部隊		

削弱目標的靈力，降低魔法耐力，使敵部隊的魔法抵抗值減 30 。



防禦魔法

防禦 1（プロテクション 1）

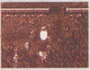
DF+3	消費 MP	3
目標	己方 1 部隊	

在身體的周遭製造魔法防禦壁。可以減少敵人的通常攻擊所造成的損害。不過，對魔法攻擊無效。

防禦 2（プロテクション 2）

DF+5	消費 MP	6
目標	己方 1 部隊	

施加強力的魔法防禦。可以大幅減少敵人的通常攻擊所造成之損害。只是，對魔法攻擊無效。



快速（クイック）

MV+5	消費 MP	5
目標	己方 1 部隊	

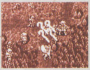
利用魔力使身體的動作變得靈活，提高移動力。威力強到可使普通的步兵部隊變成高速機動部隊。



抵抗（レジスト）

魔法耐性 +30	消費 MP	5
目標	己方 1 部隊	

提高目標的靈力，增強魔法耐性。可使大部分的敵魔法無力化。



攻擊 1（アタック 1）

AT+3	消費 MP	2
目標	己方 1 部隊	

讓兵士使用的武器具有魔力，增加武器的威力。就支援魔法來說，這個魔法相當值得使用。



攻擊 2（アタック 2）

AT+5	消費 MP	6
目標	己方 1 部隊	

讓兵士使用的武器具有魔力，增加武器的威力。效果比「攻擊 1」好。



回復魔法

回復 1（ヒール 1）

HP3 回復	消費 MP	2
目標	範圍內的己方角色	

利用大地母神之力製造痊癒之力。這是僧兵的基本能力之一，用來治療小傷綽綽有餘。



回復 2（ヒール 2）

HP 完全回復	消費 MP	6
目標	範圍內的己方角色	

這是高級僧兵所用的咒文。可以藉大地母神之力，製造強力的痊癒奇蹟。不論是什麼傷，都可以馬上痊癒。

治癒（キュア）

狀態回復	消費 MP	4
目標	範圍內的己方角色	

使目標的精靈力均衡回到正常狀態，淨化「毒」等等狀態。可以回復各種異常狀態。

生命回復 1（フォースヒール 1）

HP 回復 3	消費 MP	4
目標	己方 1 部隊	

利用光之女神的力量製造痊癒之力。和普通的回復系魔法不同的是它可回復 1 部隊的傷。而且，射程距離非常長。

生命回復 2（フォースヒール 2）

HP 完全回復	消費 MP	8
目標	己方 1 部隊	

利用光之女神的力量，引發強力的痊癒奇蹟。射程距離非常長，可以回復 1 部隊的傷。



特殊魔法

傳送（テレポート）

瞬間移動	消費 MP	8
目標	己方 1 部隊	

只有累積嚴格修行者可以習得。可在瞬間將 1 部隊轉送到其他場所。

再次行動（アゲイン）

可以行動	消費 MP	6
目標	己方 1 指揮官或 1 部隊內傭兵	

使目標的指揮官或傭兵部隊可以馬上行動。



召喚魔法

小妖精（ピクシー）

炎 C	冷 C	地 A	風 D	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 20	移 11
防 12	判斷 55	MP25	對空飛兵	

身高數十公分，背上長有羽毛的可愛少女妖精。可以使用催眠和回復等等魔法。

千里馬（スレイプニル）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 25	移 12
防 15	判斷 52	MP0	特殊騎兵	

北歐神話中之雷神的愛馬。有八隻脚，身體呈灰色。健步如飛，是世界上跑得最快的馬。



風精靈（ジン）

炎 C	冷 C	地 A	風 S	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 25	移 6
防 13	判斷 60	MP40	精靈	

風之精靈的一種，也被稱爲風之魔神。可以隨心所欲地操縱風的魔法。



英靈殿女戰士（ヴァルキリー）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 24	移 7
防 18	判斷 50	MP22	步兵	

雷神的使者。全副武裝，閃著光芒。擅用雷暴（サンダ－ストーム）與加速（クイック）等魔法。



豐穰之神（フレイヤ）

炎 B	冷 B	地 A	風 C	雷 B
聖 A	精 A	物 B	攻 25	移 10
防 24	判斷 47	MP50	飛兵	

支配雨與太陽，非常漂亮的女神。可以使用回復與補助系的魔法。



不死鳥（フェニックス）

炎 S	冷 C	地 A	風 C	雷 B
聖 A	精 A	物 B	攻 28	移 8
防 22	判斷 61	MP30	飛兵	

不死的象徵，非常稀有的黃金巨鳥。和炎之精靈的關係很深遠，可以使用炎之咒文。



毒蜘蛛（スパイダー）

炎 E	冷 E	地 E	風 E	雷 E
聖 E	精 F	物 E	攻 23	移 4
防 14	判斷 68	MP0	特殊騎兵	

超大型的蜘蛛。包括脚在內共長達 3 公尺。使用強力的麻痺毒來捕捉獵物。



怨靈（ホーント）

炎 D	冷 C	地 A	風 C	雷 C
聖 E	精 S	物 C	攻 23	移 6
防 12	判斷 60	MP15	靈	

對人世依依不捨，對生者滿懷憎恨的亡靈。具有簡單的攻擊魔法。也可使對手麻痺。



蛇髮女妖（メデューサ）

炎 D	冷 D	地 D	風 D	雷 D
聖 D	精 D	物 D	攻 26	移 7
防 17	判斷 50	MP15	步兵	

頭髮呈蛇狀的女妖。持有強力的石化能力，擅用削弱對手之力的魔法。



魅魔（リリス）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 D	精 B	物 C	攻 24	移 6
防 18	判斷 56	MP35	魔族	

利用女色誘惑男人的魔族。擅用火焰、催眠和簡單的回復系魔法。



狂狼（フェンリル）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 32	移 11
防 20	判斷 52	MP0	特殊騎兵	

不斷成長的狂暴巨狼。一般認爲，牠終有一天會大到將世界吞沒。



魔蛇（イェルムンガルド）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 30	移 8
防 25	判斷 50	MP0	水上兵	

住在深海，足以毀滅世界的大蛇。據說，牠大到可以環繞整個世界。



道具召喚魔法

還有些召喚魔法只須裝備特定的武器・防具・裝飾品即可使用。
不過，先決條件是使用者要先學會一個以上的召喚魔法；
另外也必須要知道並不是每一個角色來裝備都會使用召喚魔法，
還要看使用角色喔！
有列出二項的裝備，
必須要同時裝備上才會有效果，
不要忘了。

惡靈（ベールゼブブ）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 C	精 S	物 C	攻 28	移 6
防 22	判斷 56	MP40	魔族	

惡魔世界的大公。經常以蒼蠅的模樣出現。可以隨意操縱強力的攻擊系魔法。

灼熱之杖（灼熱の杖）

六翼天使（セラフィム）

炎 B	冷 B	地 A	風 C	雷 B
聖 S	精 A	物 B	攻 24	移 9
防 21	判斷 55	MP50	飛兵	



最高等級的天使。可以自由使用各種魔法，具有自我治療的能力。

天使之羽（天使の羽根）

聖龍（ホーリードラゴン）

炎 B	冷 B	地 A	風 B	雷 B
聖 S	精 A	物 B	攻 31	移 9
防 25	判斷 37	MP25	龍	



龍王的一個部分，具有神性。可以使用強力的直接攻擊和神聖魔法。

龍王之冠（龍王の冠）

雷神（トール）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 S
聖 C	精 C	物 C	攻 32	移 7
防 24	判斷 50	MP15	步兵	



北歐神話中的神，以力大無比聞名。支配雷。

雷神之鎚（ミョルニル）及雷神力帶（メギンギョルズ）

狂力戰士（ビルダー）

炎 C	冷 C	地 C	風 C	雷 C
聖 C	精 C	物 C	攻 33	移 7
防 28	判斷 50	MP12	步兵	

具有發達肌肉和巨大肉體的戰士。隱藏著強大之力。

鐵啞鈴（鐵アレイ）或凡士林（ワセリン）

光之女神（光の女神）

炎 A	冷 A	地 A	風 A	雷 A
聖 S	精 A	物 A	攻 29	移 9
防 28	判斷 45	MP55	僧侶	

光之女神（ルシリス）的分身。可以隨意使用強力魔法，具有自我治療的能力。

女神之服（女神のドレス）及聖之戒（ホーリーリング）

混沌之王（混沌の王）

炎 A	冷 A	地 A	風 A	雷 A
聖 B	精 S	物 A	攻 32	移 9
防 28	判斷 45	MP40	魔族	

混沌之王（カオス）的分身。可以隨意使用強力魔法，具有自我治療的能力。

闇之法衣（闇の法衣）及血之盟約（血の盟約）

部隊一覽表

強 (AT)・守 (DF)・智力・A＋・D＋・M＋・MP 是指在 LV1 ～ 10 的期間內成長的數值，由初期數值開始累積。魔法・特殊能力（スキル），可傭用的傭兵雖會被加計到能力上，但魔法要經過等級提升才會習得。

●指揮官 1

職業名	屬性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	傭用的傭兵
ファイター	歩兵	3	2	3	3	2	3	1	1	7	50	1	55	55	55	55	55	55	55	55	ソルジャー
ロード	歩兵	2	3	3	3	2	3	1	1	7	25	1	50	50	50	50	50	50	50	50	ソルジャー
ウェアキャット	歩兵	3	3	2	3	3	2	1	0	8	51	1	45	45	45	45	45	45	45	45	ゴブリン
女	歩兵	2	2	1	2	2	1	0	0	7	40	0	30	30	30	30	30	30	30	30	シビリアン
グラディエーター	歩兵	5	4	4	3	4	4	2	2	7	51	1	65	65	65	65	65	65	65	65	ソルジャー／インファントリー／パイク
ワーベア	歩兵	6	4	2	3	5	4	1	0	8	52	1	55	55	55	55	55	55	45	55	ゴブリン／ウルフマン
男	歩兵	2	2	1	2	2	1	0	0	7	40	0	35	35	35	35	35	35	35	35	シビリアン
バトルマスター	歩兵	6	5	5	4	3	2	3	3	7	52	1	75	75	75	75	75	75	75	75	インファントリー／レギオン　覚えるスキル　剣装備
ジェネラル	歩兵	5	6	5	4	2	3	4	6	6	52	0	75	75	75	75	75	75	75	75	パイク／ファランクス／アーチャー
覚える魔法	ヒール1																				覚えるスキル　金属鎧装備
ミノタウロス	歩兵	8	4	3	4	4	2	1	0	6	53	1	65	65	65	65	65	65	55	65	ウルフマン／オーガー／パペット
ソードマスター	歩兵	9	6	6	4	5	4	4	4	7	53	1	87	87	87	87	87	87	87	87	グレナディーア／パイク／アーチャー
覚える魔法	クイック																				覚えるスキル　剣装備
マーシャル	歩兵	6	9	8	4	3	6	4	5	6	52	1	87	87	87	87	87	87	87	87	パイク／ファランクス／レギオン／イェーガー
覚える魔法	ヒール1																				覚えるスキル　金属鎧装備
ジャイアント	歩兵	10	6	4	4	6	4	2	0	6	54	1	90	90	90	90	90	90	80	90	ウルフマン／オーガー／トロール／クロウラー
職業名	屬性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	傭用的傭兵
バンディッド	盗賊	3	1	3	2	2	2	1	0	4	71	0	45	45	45	45	45	45	45	45	ベガー／ バーバリアン
覚えるスキル	なし																				
シーフ	盗賊	5	3	5	3	4	3	2	0	4	71	0	50	50	50	50	50	50	50	50	ベガー／ローグ／バーバリアン／スリンガー
覚えるスキル	クリティカル																				
アサシン	盗賊	7	3	6	3	3	2	2	2	4	72	0	65	65	65	65	65	65	65	65	ウォリアー／ローグ／イェーガー
覚えるスキル	クリティカル																				
ヒーラー	神官	3	2	5	3	1	3	3	4	5	64	0	70	70	70	70	70	-1	70	70	モンク
覚える魔法	ヒール1／キュア／プロテクション1																				
ダークヒーラー	神官	3	2	5	3	2	3	3	4	5	64	0	72	72	72	72	72	55	72	72	ダークモンク
覚える魔法	ヒール1／キュア／プロテクション1																				
エキュイユ	神官	3	4	8	3	3	4	5	7	5	65	1	77	77	77	77	77	-10	77	77	モンク／クルセイダー／スリンガー
覚える魔法	ターンアンデッド／キュア／フォースヒール1／レジスト／プロテクション1																				
ダークエキュイユ	神官	4	4	8	3	3	4	5	7	5	65	1	79	79	79	79	79	60	79	79	ダークモンク／狂信者／スリンガー
覚える魔法	ターンアンデッド／キュア／フォースヒール1／レジスト／プロテクション1																				
パラディン	神官	5	5	8	4	2	3	6	7	5	66	1	87	87	87	87	87	-20	87	87	クルセイダー／エクソシスト／アーチャー
覚える魔法	ターンアンデッド／ホーリーブレイズ／プロテクション2／レジスト／ヒール2																				
ダークパラディン	神官	5	5	8	4	2	3	6	7	5	66	1	89	89	89	89	89	70	89	89	ダークモンク／狂信者／ダークエルフ
覚える魔法	ターンアンデッド／ホーリーブレイズ／プロテクション2／レジスト／ヒール2																				
セイント	神官	7	7	10	4	4	4	7	9	5	66	1	96	96	96	96	96	-50	96	96	聖者／ハイエルフ／スナイパー／レギオン
覚える魔法	ホーリーブレイズ／ゾーン／デクライン／ヒール2／フォースヒール2																				
ダークセイント	神官	7	7	11	4	4	4	7	10	5	66	1	96	96	96	96	96	75	96	96	闇の使徒／ウィッチ／アーバレスト／オーガー
覚える魔法	ホーリーブレイズ／ゾーン／デクライン／ヒール2／フォースヒール2																				
職業名	屬性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	傭用的傭兵
ウォーロック	魔術	2	3	7	2	3	1	2	5	5	65	0	65	65	65	65	65	65	75	65	ソルジャー
覚える魔法	ファイアー／ウィンドカッター／アタック1																				
ソーサラー	魔術	5	2	10	3	4	3	3	11	5	65	1	72	72	72	72	72	72	82	72	アーチャー
覚える魔法	ファイアーボール／サンダー／ミュート／デクライン／アタック1																				
アルラウネ	魔術	4	3	9	3	4	3	3	12	5	66	1	50	72	72	72	72	72	82	72	ダークエルフ
覚える魔法	ブリザード／サンダー／ミュート／コンフューズ／アタック1																				
メイジ	魔術	5	4	10	4	3	2	4	14	5	66	0	85	85	85	85	85	85	95	85	エルフ／イェーガー
覚える魔法	トルネード／サンダーストーム／スリープ／ゾーン／アタック2																				覚えるスキル　魔術道具装備
ケットシー	魔術	4	3	11	4	2	2	4	14	5	67	0	85	85	85	85	85	85	95	85	ダークエルフ／ウィッチ
覚える魔法	トルネード／サンダーストーム／スリープ／ゾーン／アタック2																				覚えるスキル　魔術道具装備
アークメイジ	魔術	8	5	13	4	5	3	5	15	5	65	1	94	94	94	94	94	94	98	94	レギオン／アーバレスト
覚える魔法	メテオ／ブラスト／スリープ／ゾーン																				覚えるスキル　アタック2
ラミア	魔術	8	6	12	4	6	2	5	14	5	65	1	94	94	94	94	94	94	98	94	アーバレスト／オーガー
覚える魔法	メテオ／ブラスト／スリープ／ゾーン／アタック2																				覚えるスキル　毒攻撃2
パイレーツ	水兵	3	2	3	3	4	2	1	1	8	50	1	45	45	45	45	45	45	45	45	リザードマン
キャプテン	水兵	6	3	4	3	5	3	2	2	8	51	1	50	50	50	50	50	50	50	50	リザードマン／マーマン／アーチャー
サーペンナイト	水兵	7	5	5	4	3	2	3	4	9	52	1	70	70	70	70	70	70	70	70	マーマン／ニクシー／パイク／エルフ
覚える魔法	なし																				覚えるスキル　クリティカル
サーペンロード	水兵	8	7	6	4	6	3	4	3	9	53	1	82	82	82	82	82	82	82	82	ロードリザード／ニクシー／ヘビーランサー／アーバレスト
覚える魔法	アタック1																				
ホークナイト	飛兵	3	1	3	3	3	2	1	1	9	46	1	45	45	0	30	45	45	45	45	フェアリー
ペガサスナイト	飛兵	3	1	4	3	3	2	2	2	10	47	1	55	55	0	35	55	55	55	55	フェアリー
ホークロード	飛兵	6	2	4	3	5	3	2	3	9	47	1	50	50	0	35	50	50	50	50	フェアリー／ヒポグリフ／ハーブローク
ペガサスロード	飛兵	5	3	7	3	4	4	3	5	10	48	1	60	60	0	40	60	60	60	60	フェアリー／スカイアーチャー
ドラゴンナイト	飛兵	5	5	5	4	3	2	3	4	10	49	1	85	85	0	55	70	70	70	70	ヒポグリフ／エンジェル／ハーブローク／スカイアーチャー
ワイバーン	飛兵	6	4	3	4	3	2	2	0	10	50	1	70	70	0	55	70	70	55	70	バット／ハーピー／グレムリン
覚える魔法	なし																				覚えるスキル　毒攻撃3
ドラゴンロード	飛兵	8	6	8	4	5	3	4	6	10	50	1	90	90	0	60	87	87	87	87	アークエンジェル／スカイアーチャー／ヘビーランサー
覚える魔法	ファイアー																				
スフィンクス	飛兵	7	6	10	4	5	3	4	8	10	51	1	94	94	0	70	94	94	94	94	ガーゴイル／スカイアーチャー／ヘルハウンド

省略能力一覽①：屬性（部隊的屬性）・強（AT 的上升值）・守（DF 的上升值）・知（智力的上升值）・範（指揮範圍）・A＋（攻擊力修正（A＋）上升值）・D＋（防禦力修正（D＋）上升值）・M＋（魔法耐性修正（M＋）上升值）・MP（MP 上升值）・MV（MV）・判（判斷力）・兵（可傭用的傭兵最大數增減值）・炎（對火焰屬性魔法的魔法耐性／－？是指吸收，0 是指絕對無效）

●指揮官 2

職業名	属性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	僱用的傭兵
ナイト	騎兵	3	2	3	3	3	2	1	1	12	40	1	50	50	50	50	50	50	50	50	トルーパー
シルバーナイト	騎兵	6	4	4	3	6	2	2	2	12	41	1	55	55	55	55	55	55	55	55	トルーパー／ランサー／ソルジャー
ブレイブナイト	騎兵	7	4	5	4	3	2	3	2	12	42	1	70	70	70	70	70	70	70	70	ランサー／ヘビーランサー／ケンタウロス
ナイトマスター	騎兵	10	6	6	4	6	4	4	3	13	43	1	82	82	82	82	82	82	82	82	ドラグーン／ボウナイト／エンジェル／パイク
覚える魔法	アタック1																				
ユニコーンナイト	特馬	5	4	8	4	3	2	3	8	13	42	1	85	85	85	85	85	85	-10	85	ユニコーン／ケンタウロス
覚える魔法	ミュート／クイック／キュア																				
サーベルタイガー	特馬	8	4	3	4	4	2	2	0	13	43	1	65	65	65	65	65	65	50	65	クロウラー／ヘルハウンド／スコーピオン／ケンタウロス
ユニコーンロード	特馬	8	6	8	4	5	3	5	4	13	44	1	90	90	90	90	90	100	100	90	バロン／ボウナイト／パイク
覚える魔法	ヒール2／キュア／テレポート																				覚えるスキル 解毒能力
ケルベロス	特馬	8	6	5	4	5	3	5	4	13	44	1	-80	82	82	82	82	65	75	82	オルトロス／コカトリス
覚える魔法	ファイアー																				覚えるスキル マヒ攻撃2
デスナイト	死馬	7	4	4	4	4	2	3	0	12	41	1	70	80	80	80	80	55	-30	80	ゾンビナイト／クロウラー／スコーピオン
インキュバス	魔族	2	2	4	3	2	2	1	4	6	55	1	75	75	0	75	75	40	95	75	リリム
覚える魔法	コンフューズ／キュア																				覚えるスキル マヒ攻撃1
サキュバス	魔族	5	3	8	3	4	3	3	6	6	56	0	80	80	0	80	80	45	-1	80	リリム／狂信者／バット
覚える魔法	フリーズ／コンフューズ／ヒール1／キュア																				覚えるスキル 毒攻撃1
アークデーモン	魔族	5	4	10	4	3	2	4	11	5	62	0	85	85	0	85	85	50	-30	85	ナイトメア／ダークエルフ
覚える魔法	ファイアーボール／デクライン／ショウカン4																				覚えるスキル 魔術道具装備
デーモンロード	魔族	8	5	11	4	5	4	5	12	6	58	0	97	97	0	97	97	78	-97	97	ナイトメア／レッサーデーモン／ボーンゴーレム
覚える魔法	MPドレイン／アタック2／レジスト／ショウカン5																				
職業名	属性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	僱用的傭兵
ラルヴァ	霊	6	1	9	3	5	2	3	10	5	62	0	60	75	0	75	75	45	-1	75	ファントム／スペクター
覚える魔法	フリーズ／ミュート／アタック1／キュア																			覚えるスキル	マヒ攻撃1 攻撃属性 精神
レイス	霊	5	4	8	4	3	2	4	9	5	63	0	80	80	0	80	80	50	-30	80	スペクター／ワイト／ダークエルフ
覚える魔法	ブリザード／ゾーン／アタック2／スロー																				覚えるスキル マヒ攻撃2
デス	霊	8	5	7	4	5	3	5	10	5	63	1	94	94	94	94	94	75	-80	94	ファントム／シェード／アーバレスト／オーガー
覚える魔法	HPドレイン／MPドレイン／ブラスト／アタック2																				
職業名	属性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	僱用的傭兵
ゲルギャザー	ゲル	2	4	2	2	2	3	0	0	6	40	1	25	40	45	45	45	45	0	45	ゲル
スーパーギャザー	ゲル	4	8	2	4	2	4	2	0	6	42	1	50	80	-95	-95	-95	80	0	-80	ゲル／ブラックゲル
覚える魔法	なし																				覚えるスキル リジェネレート／マヒ攻撃4
職業名	属性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	僱用的傭兵
ストーンゴーレム	槍兵	4	6	2	3	3	5	2	0	6	50	1	75	75	75	75	75	75	0	75	パペット
覚える魔法																					覚えるスキル 解毒能力
アイアンゴーレム	槍兵	5	7	3	4	2	4	2	0	6	51	1	90	90	90	90	80	90	0	90	パペット／ボーンゴーレム
覚える魔法																					覚えるスキル 解毒能力
ミスリルゴーレム	槍兵	5	11	3	4	3	8	3	0	6	51	1	97	97	97	97	85	97	0	95	ボーンゴーレム／マッドゴーレム／ウィッチ
覚える魔法	なし																				覚えるスキル リジェネレート
職業名	属性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	僱用的傭兵
クレリック	僧侶	3	3	9	2	2	4	4	8	5	64	0	75	75	75	75	75	-5	75	75	モンク
覚える魔法	キュア／フォースヒール1／ショウカン1																				
プリースト	僧侶	4	4	9	3	2	2	5	10	5	65	-1	85	85	85	85	85	-15	85	85	モンク／クルセイダー
覚える魔法	ターンアンデッド／ヒール2／ショウカン2																				
ハイプリースト	僧侶	6	6	12	3	3	4	6	13	5	65	0	94	94	94	94	94	-50	94	94	エクソシスト／クルセイダー／聖者
覚える魔法	プロテクション2／ヒール2／フォースヒール2／キュア／ショウカン3																				
シャーマン	召喚	4	2	11	2	3	3	3	12	5	64	1	70	70	70	70	70	70	80	70	ソルジャー／スリンガー
覚える魔法	サンダー／ミュート／ショウカン4																				
ネクロマンサー	召喚	4	2	11	2	4	2	3	12	5	64	1	67	67	67	67	67	60	77	67	ソルジャー／ダークエルフ
覚える魔法	サンダー／ミュート／ショウカン4																				
サモナー	召喚	5	3	12	3	2	2	4	14	5	65	0	80	80	80	80	80	80	90	80	アーチャー
覚える魔法	サンダーストーム／HPドレイン／ショウカン5																				
ウィザード	召喚	7	5	14	3	4	3	5	15	5	65	-1	90	90	90	90	90	90	94	90	レギオン／アーバレスト
覚える魔法	ブラスト／アタック2／ショウカン6																				
ダークウィザード	召喚	7	5	14	3	4	3	5	14	5	65	-1	92	92	92	92	92	87	92	92	レギオン／アーバレスト
覚える魔法	ブラスト／アタック2／ショウカン6																				

●指揮官 3

職業名	属性	強	守	知	範	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	僱用的傭兵
サーペント	水上	8	5	3	4	3	3	2	0	9	53	1	65	65	65	65	65	65	60	65	アーケロン/ダークリザード/キラーオクトパス/ダークニクシー
覚えるスキル	毒攻撃2																				
スキュラ	水上	6	4	3	3	6	3	2	1	9	52	1	45	45	45	45	45	45	45	45	ダークリザード／アーケロン
オロチ	水上	9	7	3	4	7	3	3	4	9	54	1	77	85	85	85	85	85	70	85	シーウォーム／シャーク／ポイズントード
覚える魔法	ファイアー																				覚えるスキル リジェネレート／毒攻撃4
レンジャー	野伏	9	6	10	0	5	4	4	12	4	72	-1	80	80	80	80	80	80	80	80	ウォリアー／武闘家／パイク／アーバレスト
覚える魔法	アースクエイク																				覚えるスキル 駿足
忍者	野伏	9	5	12	1	6	3	4	9	5	70	-1	75	75	75	75	75	75	87	75	下忍
覚える魔法	スリープ／コンフューズ／ミュート／クイック																			覚えるスキル	マヒ攻撃1
リビングアーマー	不死	5	5	5	4	2	3	3	7	8	50	1	60	75	75	75	75	60	75	75	スケルトン／バンシー
バンパイア	不死	8	6	9	4	4	3	5	12	7	55	1	95	95	95	95	95	80	-95	95	ウルフマン/ゾンビファイター/ウィッチ/ボーンゴーレム
覚える魔法	コンフューズ／レジスト／デクライン																				
グレートドラゴン	竜	7	5	4	4	2	3	3	6	9	35	1	90	90	0	65	85	85	85	85	レッドドラゴン／ホワイトドラゴン
カオスドラゴン	竜	10	6	6	4	6	4	4	7	9	37	1	97	97	0	78	97	85	-1	97	ホワイトドラゴン／ブラックドラゴン
覚える魔法	ファイアーボール																			覚えるスキル	毒攻撃2 攻撃属性 炎

省略能力一覽②：冷（對冷氣屬性魔法的魔法耐性・地（對大地屬性魔法的魔法耐性）・風（對風屬性魔法的魔法耐性）・雷（對雷屬性魔法的魔法耐性）・聖（對神聖屬性魔法的魔法耐性）・精（對精神屬性魔法的魔法耐性）・物（對物理屬性魔法的魔法耐性）

●傭兵 1

職業名	屬性	AT	DF	MV	利	EXP	金	値	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	習得特殊能力
インファントリー	步兵	16	17	4	74	3	2	7	60	60	60	60	60	60	60	60	
ソルジャー	步兵	20	14	7	50	3	2	4	50	50	50	50	50	50	50	50	
レギオン	步兵	24	17	8	41	3	2	12	65	65	65	65	65	65	65	65	
グレナディーア	步兵	26	20	7	50	4	4	21	75	75	75	75	75	75	75	75	
バーバリアン	步兵	21	10	6	61	2	2	3	40	40	40	40	40	40	40	40	
シビリアン	步兵	0	6	8	40	1	1	1	30	30	30	30	30	30	30	30	
ウルフマン	步兵	16	16	4	74	3	2	7	55	55	55	55	55	45	55	55	
ゴブリン	步兵	21	13	7	50	3	2	3	40	40	40	40	40	40	35	40	
オーガー	步兵	25	18	8	41	4	4	9	55	55	55	55	55	55	45	55	
トロール	步兵	29	21	7	41	4	4	19	65	65	65	65	65	65	55	65	治療(ヒーリング)
ダークガード	步兵	26	22	5	65	4	4	35	85	85	85	85	85	75	85	65	解毒能力
ウォリアー	盜賊	21	12	5	65	3	2	5	50	50	50	50	50	50	50	50	必殺一擊(クリティカル)
ベガー	盜賊	19	11	4	71	3	1	1	40	40	40	40	40	40	40	40	必殺一擊(クリティカル)
ローグ	盜賊	19	14	4	70	3	2	3	50	50	50	50	50	50	50	50	必殺一擊(クリティカル)
武闘家	盜賊	25	18	4	71	4	4	23	65	65	65	65	65	65	65	65	必殺一擊(クリティカル)
下忍	野伏	20	12	4	70	3	2	12	60	60	60	60	60	60	70	60	必殺一擊(クリティカル)
くノー	野伏	25	17	4	74	4	2	25	75	75	75	75	75	75	85	75	必殺一擊(クリティカル)・忍術
パイク	槍兵	18	18	7	50	3	2	5	50	50	50	50	50	50	50	50	
ファランクス	槍兵	24	23	7	55	4	3	18	70	70	70	70	70	70	70	70	
ボーンゴーレム	槍兵	21	16	7	50	4	3	3	65	65	65	65	65	65	0	65	解毒能力
パペット	槍兵	19	18	7	50	4	3	5	30	60	60	60	60	60	0	60	解毒能力
マッドゴーレム	槍兵	23	23	7	50	4	5	22	80	80	-50	80	80	80	0	80	解毒能力・治療
職業名	屬性	AT	DF	MV	利	EXP	金	値	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	習得特殊能力
モンク	僧侶	19	13	6	58	3	2	3	63	63	63	63	63	93	63	63	
聖者	僧侶	24	16	5	64	4	3	15	85	85	85	85	85	-80	85	85	解毒能力
ダークモンク	僧侶	20	12	6	58	3	2	3	70	70	70	70	70	55	70	70	
闇の使徒	僧侶	25	15	5	64	3	3	15	92	92	92	92	92	75	92	92	解毒能力
エクソシスト	僧1	22	14	7	50	3	3	10	75	75	75	75	75	-50	75	75	僧兵
狂信者	僧兵	24	15	7	50	3	3	10	72	72	72	72	72	50	72	72	
クルセイダー	僧兵	23	16	7	50	3	3	10	70	70	70	70	70	120	70	70	
キラーオクトパス	水兵	25	14	8	50	3	3	9	40	40	40	40	40	40	35	40	
シーウォーム	水兵	28	20	8	50	4	4	30	60	60	60	60	60	60	50	60	
ポイズントード	水兵	23	14	7	45	3	2	3	30	30	40	40	30	40	30	40	毒攻擊 4
ダークリザード	上陸	24	11	8	50	3	3	9	42	42	42	42	42	35	37	42	
リザードマン	上陸	23	12	8	50	3	3	9	40	40	40	40	40	40	35	40	
ロードリザード	上陸	25	18	7	60	4	4	23	70	70	70	70	70	70	70	70	
アーケロン	水上	23	14	8	50	3	3	8	45	45	45	45	45	45	40	45	
マーマン	水上	22	15	8	50	3	3	8	60	60	60	60	60	60	60	60	
シャーク	水上	27	18	8	50	4	4	15	50	50	50	50	50	50	40	50	
マーマンロード	水上	26	20	8	50	4	4	16	70	70	70	70	70	70	70	70	
ダークニクシー	水弓	26	8	8	32	3	8	42	92	92	92	92	92	80	92	92	
ニクシー	水弓	25	9	8	32	3	8	42	90	90	90	90	90	90	90	90	
ダークエルフ	弓兵	20	7	8	40	3	2	24	77	77	77	77	77	60	77	77	解毒能力
アーチャー	弓兵	17	8	8	40	3	2	14	45	45	45	45	45	45	45	45	
エルフ	弓兵	20	6	8	40	3	2	24	75	75	75	75	75	75	75	75	解毒能力
ハイエルフ	弓兵	20	10	8	50	3	2	24	100	100	100	100	100	100	100	100	解毒能力
職業名	屬性	AT	DF	MV	利	EXP	金	値	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	習得特殊能力
アーバレスト	機弓	20	7	6	30	4	3	30	40	40	40	40	40	40	40	40	
バリスタ	機弓	27	5	6	26	5	6	48	35	35	35	35	35	35	35	35	
スナイパー	長弓	17	1	5	60	3	3	25	50	50	50	50	50	50	50	50	必殺一擊
イェーガー	長弓	15	3	5	60	3	2	25	40	40	40	40	40	40	40	40	
ウィッチ	長弓	18	1	5	60	3	3	30	98	98	98	98	98	85	98	98	治療
スリンガー	短弓	17	10	4	70	3	1	1	45	45	45	45	45	45	45	45	
ケンタウロス	馬弓	17	8	12	40	3	2	8	40	40	40	40	40	40	40	40	
ボウナイト	馬弓	22	13	12	40	3	3	15	50	50	50	50	50	50	50	50	
ランサー	騎兵	17	18	6	69	3	3	12	50	50	50	50	50	50	50	50	
トルーパー	騎兵	23	13	12	40	3	2	6	45	45	45	45	45	45	45	45	
ドラグーン	騎兵	27	19	11	40	4	4	30	75	75	75	75	75	75	75	75	
ヘビーランサー	重馬	22	21	9	60	3	3	25	55	55	55	55	55	55	55	55	
ヘビードラグーン	重馬	27	21	10	36	4	4	37	80	80	80	80	80	80	80	80	
ロイヤルランサー	重馬	28	21	11	39	5	4	45	85	85	85	85	85	85	85	85	
ユニコーン	特馬	21	11	11	52	3	2	9	70	70	70	70	70	70	70	70	解毒能力
バロン	特馬	24	16	11	52	4	4	25	90	90	90	90	90	90	90	90	
ヘルハウンド	特馬	26	10	12	40	3	2	6	0	50	50	50	50	40	40	50	
クロウラー	特馬	24	12	12	40	3	2	6	40	40	40	40	40	40	30	40	
オルトロス	特馬	26	18	12	45	4	4	25	0	60	60	60	60	50	60	60	
スコーピオン	特馬	21	10	10	38	3	2	4	30	30	40	40	40	40	30	40	毒攻擊 3
コカトリス	特馬	22	13	12	38	3	2	12	40	40	40	40	40	40	30	40	石化攻擊 3
バジリスク	特馬	25	13	10	38	3	2	14	40	40	40	40	40	40	30	40	石化攻擊 3

指揮官與傭兵的不同

指揮官就是指像拉迪斯（ランディウス）等有名字的角色們。藉著累積經驗值就可以逐漸提升等級，而能轉職成上級職業。但是，若被打倒的話其部隊就會全滅，而且也會連帶影響到劇情。另一方面，傭兵是要在指揮官的指揮範圍內戰鬥的話就能發揮恰如其分的作用，就算被打倒也不會對部隊有影響。但是以個人來說能力很低，而且不論如何戰鬥等級也不會上升。不過若加算指揮官 A+ 、D+ 、M+ 的能力，傭兵也會變強。

省略屬性一覽：對魔僧侶（僧 I）、神官戰士（神官）、召喚術師（召喚）、魔法師（魔術）、通常水兵（水兵）、水上兵（水上）、上陸兵（上陸）、水上弓兵（水弓）、機械弓兵（機弓）、長距離弓（長弓）、短距離弓（短弓）、特殊騎兵（特馬）、重裝騎兵（重馬）、弓騎兵（馬弓）、不死騎兵（死馬）、對空飛兵（對空）、飛弓兵（飛弓）、不死步兵（不死）、魔動巨兵（巨兵）



●傭兵 2

職業名	屬性	AT	DF	MV	判	EXP	金	値	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	習得特殊能力
ゾンビナイト	死馬	24	12	12	40	3	2	5	45	60	60	60	60	35	0	60	解毒能力
ヒポグリフ	飛兵	20	13	11	46	3	2	5	45	55	0	40	55	55	55	55	
フェアリー	飛兵	16	18	6	72	3	2	6	85	85	0	65	85	65	85	85	解毒能力
エンジェル	飛兵	18	19	11	47	3	3	13	90	90	0	75	90	-95	90	90	解毒能力
アークエンジェル	飛兵	23	21	11	47	4	4	30	110	110	0	85	95	-95	95	95	解毒能力／治療（ヒーリング）
うみにん(青)	飛兵	30	4	9	60	4	4	45	50	-10	0	100	-10	-10	-10	-10	解毒能力／治療（ヒーリング）
うみにん(黄色)	飛兵	30	15	9	40	4	4	45	-10	-10	0	100	-10	-10	50	-10	解毒能力／治療（ヒーリング）
うみにん(黒)	飛兵	25	10	12	50	4	4	45	-10	-10	0	100	-10	50	-10	-10	解毒能力／治療（ヒーリング）
うみにん(ピンク)	飛兵	28	4	7	75	4	4	45	-10	50	0	100	-10	-10	-10	-10	解毒能力／治療（ヒーリング）
ハーピー	飛兵	21	12	11	47	3	2	6	50	50	0	50	50	50	40	50	
バット	飛兵	14	18	6	73	3	2	5	40	40	0	30	40	40	30	40	
ガーゴイル	飛兵	25	20	11	47	4	4	30	80	80	0	65	80	65	80	80	
グレムリン	対空	19	9	11	60	3	2	5	55	55	0	40	55	55	55	55	
ハーブローク	対空	18	10	11	60	3	2	5	55	55	0	40	55	55	55	55	
スカイアーチャー	飛弓	16	5	10	48	3	1	8	35	35	0	25	35	35	35	35	
ナイトメア	魔族	22	15	7	50	3	2	23	75	75	0	75	75	40	-1	75	解毒能力
リリム	魔族	23	13	6	60	3	2	13	75	75	0	75	75	40	-1	75	解毒能力
レッサーデーモン	魔族	25	22	6	57	4	5	33	95	95	0	95	95	80	-80	95	解毒能力
レッサーデーモン(カオス専用)	魔族	26	23	6	60	1	5	1	98	98	0	98	98	85	-80	98	解毒能力
スペクター	霊	20	14	6	50	3	2	9	55	70	0	70	70	40	-1	70	解毒能力,麻痺攻擊1（マヒ攻擊1）
ファントム	霊	21	12	5	60	3	2	9	55	70	0	70	70	40	-1	70	解毒能力,麻痺攻擊1（マヒ攻擊1）
ワイト	霊	22	10	5	65	3	2	9	55	70	0	70	70	40	-1	70	解毒能力
シェード	霊	24	20	5	60	3	2	24	65	80	0	80	80	50	-30	80	解毒能力,麻痺攻擊2（マヒ攻擊2）
スケルトン	不死	25	18	7	38	3	1	16	40	60	60	60	60	35	0	60	解毒能力
バンシー	不死	21	14	6	50	3	1	5	40	60	60	60	60	35	0	60	解毒能力,麻痺攻擊2（マヒ攻擊2）
ゾンビファイター	不死	27	22	6	45	4	3	27	60	80	80	80	80	55	-50	80	解毒能力，毒攻擊1
ブラックドラゴン	竜	28	25	9	35	5	5	37	80	80	0	60	80	80	80	80	
レッドドラゴン	竜	23	15	9	35	4	3	20	-95	70	0	60	80	80	80	80	解毒能力
ホワイトドラゴン	竜	25	15	10	35	4	4	25	60	-95	0	60	80	80	80	80	
ゲル	ゲル	18	20	6	40	2	2	1	20	35	40	40	40	40	0	40	解毒能力
ブラックゲル	ゲル	20	26	6	40	2	4	1	40	65	80	80	80	80	0	80	解毒能力，石化攻擊1，毒攻擊3

魔法一覽表

魔法名稱	屬性	射程	範圍	對象	MP	難度	詠唱	效果說明
火焰（ファイアー）	炎	12	單體	敵全	1	2	20	射出火球。威力、射程俱佳。
火球（ファイアーボール）	炎	10	2	敵全	8	20	37	射出爆發的火球。範圍狹窄。
冰凍（フリーズ）	冷	8	部隊	敵全	4	5	20	向單體射出冰球之魔法。
暴風雪（ブリザード）	冷	4	4	敵全	8	20	37	在範圍內引發強力的暴風雪。
雷（サンダー）	雷	8	部隊	敵全	5	6	20	對敵部隊施予落雷。在水上會增加威力。
雷暴（サンダーストーム）	雷	6	4	敵全	9	25	37	對廣範圍施予落雷。雷（サンダー）之上級魔法。
風之刃（ウィンドカッター）	風	14	單體	敵全	2	6	20	「鎌鼬」之魔法。對飛行部隊效果大。
龍捲風（トルネード）	風	10	4	敵全	11	25	42	引發龍捲風。對飛行部隊效果大。
地震（アースクエイク）	地	0	7	敵全	18	48	70	以術者為中心引發大規模的地震。
隕石（メテオ）	物	15	3	敵全	16	55	75	召喚隕石給予敵人壞滅性的打擊。
聖之火（ホーリーブレイズ）	聖	2	4	敵全	5	20	40	以神聖的火焰燒盡邪惡魔物。
死靈之敵（ターンアンデッド）	聖	0	9	敵全	8	8	15	以神聖之光將死靈消滅。
HP 耗竭（HP ドレイン）	精	9	單體	敵全	4	15	30	從敵人身上奪取 HP，將其吸收為己用之魔法。
MP 耗竭（MP ドレイン）	精	9	單體	敵指	1	30	45	從敵人身上奪取 MP，將其吸收為己用之魔法。
爆炸（ブラスト）	物	3	單體	敵全	12	42	60	禁忌的咒文。號稱具有最強的威力。
催眠（スリープ）	精	6	2	敵全	10	45	70	驅使精靈讓範圍內的敵人陷入沉睡。
混亂（コンフューズ）	精	6	部隊	敵全	3	10	25	使敵人混亂而攻擊其附近的對手。
魔法名稱	屬性	射程	範圍	對象	MP	難度	詠唱	效果說明
阻斷（ゾーン）	精	7	部隊	敵指	8	32	50	使敵人部隊指揮官混亂，指揮能力降為原本的 3/4。
沉默（ミュート）	精	6	4	敵指	4	15	35	把範圍內敵人之魔法予以封印。
衰弱（デクライン）	精	5	部隊	敵全	8	23	40	削弱被施法對象的靈力，使其魔法抵抗力下降。
緩慢（スロー）	精	5	部隊	敵全	12	20	70	將敵部隊的移動力降為一半之魔法。
防禦 1（プロテクション 1）	—	6	部隊	己全	3	15	10	作出對應通常攻擊的防禦壁。DF+3。
防禦 2（プロテクション 2）	—	6	部隊	己全	6	35	30	作出超強力的防禦壁。DF+5。
攻擊 1（アタック 1）	—	6	部隊	己全	2	15	10	施予魔力使攻擊力增大。AT+3。
攻擊 2（アタック 2）	—	6	部隊	己全	6	35	30	以強大的魔力將武器強化。AT+5。
快速（クイック）	—	5	部隊	己全	5	20	20	使部隊全員的移動力上升之魔法。MV+5。
抵抗（レジスト）	—	7	部隊	己全	5	30	30	提升對魔法的耐性。各魔法耐性 +30。
傳送（テレポート）	—	20	部隊	己全	8	30	50	將目標部隊一瞬間轉送到其他的場所。
再次行動（アゲイン）	—	5	*1	己全	6	25	15	使目標的指揮官或傭兵部隊可以馬上行動。
回復 1（ヒール 1）	—	8	3	己全	2	2	10	基本的回復魔法。範圍內同伴的 HP+3。
回復 2（ヒール 2）	—	8	3	己全	6	35	40	上級的回復魔法。範圍內同伴的 HP 全回復。
生命回復 1（フォースヒール 1）	—	13	部隊	己全	4	12	15	以部隊為單位的回復（ヒール）。己方 1 部隊的 HP+3。
生命回復 2（フォースヒール 2）	—	13	部隊	己全	8	30	45	己方 1 部隊的 HP 全回復。
治癒（キュア）	—	7	10	己全	4	15	20	回復所有異常狀態之魔法。

魔法的補充說明：屬性（施展在敵人身上的魔法會受到與屬性相對應的耐性所抵抗），射程（是指基本射程的數值，會依職業段階或智力、道具而增減），難度（愈高就愈難學會），詠唱（是指用在詠唱魔法上的基本時間之長度，會依智力或職業等級、LV 而變化）

召喚魔法＆召喚魔獸一覽表

召喚魔法與一般的魔法有些許差異，在習得之前必須從 2 種魔獸中選擇一種來訂契約（喚出）。沒有訂契約的魔獸無法叫喚出來，因此訂契約時要謹慎挑選。魔獸也視爲傭兵的一種，只要在指揮官身邊就能進行 HP 的回復。不過 MP 無法回復，因此使用魔法時要考慮清楚。

特殊能力一覽表

特殊能力名稱	使用效果
劍裝備	能裝備劍
鎧甲裝備（スーツ裝備）	能裝備鎧甲
魔法道具裝備（魔術道具裝備）	能裝備魔法道具
忍術	可以越過障礙物移動（禁止地區除外）
必殺一擊（クリティカル）	必殺一擊率上升
再生（リジェネレート）	每回合開始時，指揮官的 HP 回復 1
治療（ヒーリング）	每回合開始時，傭兵的 HP 回復 1
判斷力上升	指揮官的判斷力 +3
指揮能力上升	傭兵的判斷力 +3
駿足	MV+2（包括部下）
解毒能力	使毒，石化，痲痺無效化
毒攻擊 1	攻擊後，有 2% 的機率使敵人陷入中毒狀態
毒攻擊 2	攻擊後，有 4% 的機率使敵人陷入中毒狀態
毒攻擊 3	攻擊後，有 6% 的機率使敵人陷入中毒狀態
毒攻擊 4	攻擊後，有 8% 的機率使敵人陷入中毒狀態
痲痺攻擊 1（マヒ攻擊 1）	攻擊後，有 2% 的機率使敵人陷入痲痺狀態
痲痺攻擊 2（マヒ攻擊 2）	攻擊後，有 4% 的機率使敵人陷入痲痺狀態
痲痺攻擊 3（マヒ攻擊 3）	攻擊後，有 6% 的機率使敵人陷入痲痺狀態
痲痺攻擊 4（マヒ攻擊 4）	攻擊後，有 8% 的機率使敵人陷入痲痺狀態
石化攻擊 1	攻擊後，有 2% 的機率使敵人陷入石化狀態
石化攻擊 2	攻擊後，有 4% 的機率使敵人陷入石化狀態
石化攻擊 3	攻擊後，有 6% 的機率使敵人陷入石化狀態
石化攻擊 4	攻擊後，有 8% 的機率使敵人陷入石化狀態

特殊能力的補充說明：指揮官的特殊能力在轉職後也能繼承下來。

●召喚魔獸一覽表

名稱	MP	難度	詠唱	召喚魔獸的種類
召喚 1	7	25	40	小妖精（ピクシー）或千里馬（スレイプニル）
召喚 2	14	35	50	風精靈（ジン）或英靈殿女戰士（ヴァルキリー）
召喚 3	20	48	60	豐穰之神（フレイヤ）或不死鳥（フェニックス）
召喚 4	8	30	42	毒蜘蛛（スパイダー）或怨靈（ホーント）
召喚 5	17	40	53	蛇髮女妖（メデューサ）或魅魔（リリス）
召喚 6	24	55	65	狂狼（フェンリル）或魔蛇（イェルムンガルド）

●召喚魔獸能力一覽表

職業名	屬性	AT	DF	智	MP	MV	判	EXP	金	炎	冷	地	風	雷	聖	精	物	率	修得魔法	修得特殊能力
小妖精	對空	20	12	35	25	11	55	4	3	80	80	0	65	80	80	80	80	80	沉默（ミュート）／催眠（スリープ）	回復 1／解毒能力
千里馬	特馬	25	15	18	0	12	52	4	3	70	70	70	70	70	70	70	70	0		
風精靈	精靈	25	13	40	40	6	60	5	4	70	70	0	-99	70	70	70	70	20	風之刃（ウィンドカッター）／龍捲風（トルネード）	
英靈殿女戰士	步兵	24	18	48	22	7	50	5	4	70	70	70	70	70	70	70	70	40	雷暴（サンダーストーム）／快速（クイック）	
豐穰之神	飛兵	25	24	65	50	10	47	6	5	120	120	0	90	120	-99	0	120	60	聖之火（ホーリーブレイズ）／催眠／攻擊 2（アタック 2）／生命回復 1（フォースヒール 1）	回復 2／解毒能力
不死鳥	對空	28	22	35	30	8	61	6	5	-99	70	0	70	120	0	0	120	30	火焰（ファイアー）／火球（ファイアーボール）	解毒能力
毒蜘蛛	特馬	23	14	13	0	4	68	4	3	30	30	40	40	40	40	25	40	0	痲痺攻擊 4（マヒ攻擊 4）	
怨靈	靈	23	14	26	15	6	60	4	3	55	70	0	70	70	40	-10	70	40	HP 耗竭（HP ドレイン）／冰凍（フリーズ）	解毒能力／痲痺攻擊 2
蛇髮女妖	步兵	26	17	26	15	7	50	5	4	60	60	60	60	60	50	60	60	30	阻斷（ゾーン）／衰弱（デクライン）	石化攻擊 4
魅魔	魔族	24	18	45	35	6	56	5	4	80	80	80	80	80	60	100	80	50	火球／催眠／抵抗（レジスト）／回復 1（ヒール 1）	
狂狼	特馬	32	20	25	0	11	52	6	5	90	90	90	90	90	90	90	90	0		
魔蛇	水上	30	25	0	8	50	6	5	90	90	90	90	90	90	90	90	0			

武器一覽表

分類	名稱	價值	屬性	能力
長劍	美賽亞之劍（メサイヤンソード）	1750	—	AT－4／DF－2／A修正－2／得到經驗值2倍
	長劍（ロングソード）	1000	—	AT＋4
	巨劍（グレートソード）	2000	—	AT＋5
	冰之刀（アイスブレード）	2100	冷	AT＋5
	英雄之劍（グラム）	8500	—	AT＋6／當攻擊目標爲龍屬性時再AT＋5
	亞瑟王之劍（エクスカリバー）	10000	聖	AT＋7／DF＋1
	聖劍（ラングリッサー）	—	聖	AT＋8／DF＋1／各魔法耐性＋10
	魔劍（アルハザード）	—	—	AT＋9／DF＋1／各魔法耐性＋10／戰鬥後HP耗竭（HPドレイン）及MP耗竭（MPドレイン）各以25%的機率發動
短劍	刀（ナイフ）	30	—	AT＋1
	左手短劍（マインゴーシュ）	350	—	AT＋1／DF＋1
	羅馬短劍（グラディウス）	200	—	AT＋2
	馬來刀（クリス）	650	—	AT＋3／各魔法耐性＋5
槌	鐵啞鈴（鐵アレイ）	50	—	AT＋1／MV－1／召喚用道具
	棍棒（こん棒）	150	—	AT＋2
	連枷（フレイル）	750	—	AT＋3
	流星錘（モーニングスター）	1100	—	AT＋4
	怪力神之棒（ダグザのこん棒）	3800	—	AT＋6
	雷神之錘（ミョッルニル）	6500	—	AT＋7／雷耐性＋15／召喚用道具
斧	手斧	160	—	AT＋2
	戰斧（バトルアックス）	1800	—	AT＋5
	魔斧（デビルアックス）	2250	—	AT＋7／DF－4／MV－1／聖耐性－15
	秘斧（ルーンアックス）	11000	—	AT＋8／各魔法耐性＋5／MV－1／攻擊後以25%的機率發動[illegible]
騎槍	騎槍（ランス）	2250	—	AT＋5
	血之騎槍（ブラッディランス）	3000	—	AT＋3／聖耐性－10／戰鬥[illegible]HP耗竭（HPドレイン）[illegible]
	火之騎槍（フレイムランス）	4500	精	AT＋6
	龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）	7000	炎	AT＋7
	魔槍（ズフタフ）	9800	風	AT＋8
杖	職杖（スタッフ）	150	—	AT＋1／魔法射程＋1
	權杖（ワンド）	800	—	智力＋5／魔法射程＋2
	魔力之杖（ウイザードロッド）	1800	—	AT＋1／智力＋5／魔法射程＋4
	灼熱之杖（灼熱の杖）	7000	—	AT＋2／智力＋8／各魔法耐性＋5／魔法射程＋4／召喚用道具
	龍王之杖（龍王の杖）	11000	—	AT＋3／智力＋8／各魔法耐性＋5／魔法射程＋4／魔法範圍＋1
爪	軍刀爪（サーベルクロー）	900	—	AT＋4
	殺手爪（キラークロー）	4000	—	AT＋6
弓	短弓（ショートボウ）	3000	—	AT－2／DF－1／MV－1／間接攻擊3格
	精靈之弓（エルブン・ボウ）	4500	—	AT－3／DF－3／MV－2／間接攻擊5格
	催眠之弓（まどろみの弓）	8000	—	AT－4／DF－5／MV－2／間接攻擊8格／攻擊後以25%的機率發動催眠（スリープ）魔法
	亞蒂美絲之弓（アルテミスの弓）	12000	—	AT－2／DF－7／MV－3／間接攻擊10格／攻擊目標爲指揮官時，攻擊後以25%的機率發動混亂（コンフューズ）魔法

防具・道具一覽表

分類	名稱	價值	能力
甲冑	鎖金甲（プレートアーマー）	2200	DF＋5／MV－2
	騎士甲冑（ナイトプレート）	3200	DF＋5／MV－1
	神秘甲冑（オーラプレート）	5500	DF＋5／精耐性＋5
	阿薩魯多甲冑（アサルトスーツ）	80000	AT＋10／DF＋10
鎧甲	大地之鎧（大地の鎧）	3000	DF＋2／MV－1／冷耐性＋8／地耐性＋12／在指揮官下命令能以10%的機率發動生命回復（フォースヒール1）
	鎖子鎧（チェインメイル）	1000	DF＋3／MV－1
	龍鱗之鎧（ドラゴンスケイル）	1900	DF＋3／炎耐性＋12／冷耐性＋5
	伊尼斯之鎧（アエネアスの鎧）	4300	DF＋4
盾牌	神秘之盾（オーラシールド）	1750	DF＋3／各魔法耐性＋2
	秘文之力（ルーンフォース）	4300	DF＋4／各魔法耐性＋3
革鎧	硬皮鎧（ハードレザー）	450	DF＋2
衣服	凡士林（ワセリン）	20	炎耐性－5／召喚用道具
	長袍（ローブ）	50	DF＋1／各魔法耐性＋2
	雷神力帶（メギンギョルズ）	5000	DF＋1／AT上升5%／召喚用道具
	魔法比基尼（マジカルビキニ）	300	DF＋1／各魔法耐性＋10
	幻之袍（ミラージュローブ）	550	DF＋2／聖耐性除外之各魔法耐性＋5
	天女羽衣（天女の羽衣）	600	DF＋2／各魔法耐性＋8／召喚用道具
	闇之法衣（闇の法衣）	7500	DF＋3／聖耐性除外之各魔法耐性＋10（包括傭兵）／聖耐性－10（包括傭兵）／召喚用道具
	女神之服（女神のドレス）	7300	DF＋2／各魔法耐性＋8（包括傭兵）／解毒能力（特殊能力）／召喚用道具
裝飾	頭冠（ティアラ）	3000	智力＋5／魔法射程＋2／魔法範圍＋1／MP＋12
	王冠（クラウン）	3000	指揮範圍＋2／A修正＋3／D修正＋2
	龍王之冠（龍王の冠）	4500	智力＋5／A修正＋5／D修正＋2／炎&冷耐性＋8／召喚用道具
	十字架（クロス）	200	D修正＋1／聖耐性除外之各魔法耐性＋2（包括傭兵）／聖耐性＋5（包括傭兵）
	精靈石之戒（精霊石の指輪）	800	智力＋5／MP＋6／聖&精耐性除外之各魔法耐性＋10（包括傭兵）
	水晶護物（クリスタルアンク）	750	DF＋1／D修正＋1／聖耐性除外之各魔法耐性＋5（包括傭兵）／聖耐性＋8（包括傭兵）／在指揮官下命令能以10%的機率發動防禦（魔法
	星之耳飾（スターピアス）	3500	魔法範圍＋1／各魔法&召喚魔法之消費MP降爲原來的75%
靴子	速度之靴（スピードブーツ）	1500	MV＋2（包括傭兵）
通常	項鍊（ネックレス）	650	指揮範圍＋2／D修正＋1／僱用傭兵數＋1（但是最大也是4）
	護身符（アミュレット）	1000	各魔法耐性＋20（包括傭兵）
	霸王項鍊（覇王の首飾り）	2750	A修正＋2／D修正＋2／僱用傭兵數變成4
	秘石（ルーンストーン）	15000	當等級變成LV1時，會重回第一次的轉職選擇，不過能力值是保持原來的完全保留
魔術	水晶（オーブ）	1250	最大MP上升50%
	避邪物（タリスマン）	1600	A修正＋3／D修正＋1／聖&精耐性＋5
	火之水晶（炎のオーブ）	2100	最大MP上升50%／魔法射程＋1／炎耐性＋20
	聖王護符（聖王の護符）	2300	智力＋15／D修正＋3／聖&精耐性＋10（包括傭兵）
	天使之羽（天使の羽根）	5000	A修正＋3／D修正＋2／各魔法耐性＋15（包括傭兵）／召喚用道具
	聖之戒（ホーリーリング）	7500	魔法射程＋2／魔法範圍＋1／MP＋10／A修正＋2／聖耐性除外之各魔法耐性＋15（包括傭兵）／聖耐性＋20（包括傭兵）／召喚用道具
	血之盟約（血の盟約）	7500	A修正＋4／D修正＋2／智力＋8／聖耐性除外之各魔法耐性＋20（包括傭兵）／聖耐性－20（包括傭兵）／召喚用道具

裝備對應一覽表

指揮官屬性	長劍	短劍	槌	斧	騎槍	杖	爪	弓	甲冑	鎧甲	盾牌	革鎧	服	裝飾	靴子	通常	魔術
步兵	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×
盜賊	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×
野伏	○	○	×	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○	×
槍兵	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×
僧侶	×	×	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○
神官戰士	×	×	○	×	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○
魔術師&召喚術師	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
通常水兵	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○	×
水上兵	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×
騎兵	○	×	○	×	○	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×	○	×
特殊騎兵	○	×	○	×	○	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	○	×
不死騎兵	○	×	○	×	○	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×	○	×
飛兵	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	○	×
魔族	○	○	○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	○	×	×	○	○
雷	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○
不死步兵	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○
竜	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×
膠人（ゲル）	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

地形移動修正一覽表

	平	草	道	街	斜	山	浅	水	内	床	壁	神	城	玉	橋	吊	空	洞	溶	異	船	艦	砂	河	破	荒	森	柵	根	高
歩兵	1	1	1	1	2	×	3	4	1	1	×	1	4	2	1	1	×	1	×	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	×
盗賊	1	1	1	1	2	×	2	3	1	1	×	1	3	1	1	1	×	1	×	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	×
野伏	1	1	1	1	2	4	2	2	1	1	×	1	2	1	1	1	×	1	×	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	×
騎兵	1	1	1	1	2	×	3	4	3	3	×	3	×	×	1	1	×	2	×	1	2	×	2	2	3	3	2	×	×	×
特殊騎兵	1	1	1	1	1	×	3	4	2	2	×	2	×	×	1	1	×	2	×	1	2	×	2	2	3	3	1	×	×	×
重装騎兵	1	1	1	1	×	×	×	×	2	2	×	2	×	×	1	1	×	2	×	1	3	×	3	3	3	3	×	×	×	×
飛兵	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
弓兵	1	1	1	1	2	×	4	4	1	1	×	1	4	2	1	1	×	1	×	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	×
機械弓兵	1	1	1	1	×	×	4	×	2	2	×	2	×	×	1	1	×	2	×	1	2	4	3	3	3	3	2	×	×	×
膠人(ゲル)	1	1	1	1	2	×	3	3	2	2	×	2	3	2	1	1	×	1	×	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	×
魔族	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
竜	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
雷	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
不死歩兵	1	1	1	1	2	×	3	4	1	1	×	2	4	2	1	1	×	1	×	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	×
通常水兵	1	1	1	1	3	×	1	2	2	2	×	2	×	2	1	1	×	2	×	1	1	3	1	1	3	3	2	2	×	×
水上兵	2	2	2	2	×	×	1	1	2	2	×	2	×	×	1	2	×	2	×	1	2	3	2	2	3	3	3	×	×	×
上陸兵	1	1	1	1	2	×	2	3	1	1	×	1	4	2	1	1	×	1	×	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	×
精霊	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
水上弓兵	2	×	2	2	×	×	1	1	9	9	×	9	9	×	2	2	×	9	×	2	2	3	2	2	×	3	×	×	×	×

地形防禦修正一覽表

	平	草	道	街	斜	山	浅	水	内	床	壁	神	城	玉	橋	吊	空	洞	溶	異	船	艦	砂	河	破	荒	森	柵	根	高
基本効果	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
歩兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
盗賊	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	15	40	40	0	0	0	15	0	0	5	5	0	0	5	5	25	25	25	0
騎兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	20	0	0	0
特殊騎兵	5	5	0	0	35	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	40	0	0	0
重装騎兵	5	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	0	0	0	0
飛兵	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	0
弓兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
機械弓兵	5	5	0	0	0	0	0	0	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	0	0	0
膠人(ゲル)	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
魔族	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
竜	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0
雷	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0
不死歩兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	0	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
水兵	5	5	0	0	25	0	20	30	10	10	0	10	0	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
水上兵	0	0	0	0	0	0	30	50	5	5	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	0	0
上陸兵	5	5	0	0	25	0	10	15	10	10	0	10	40	40	0	0	0	10	0	0	5	5	0	0	5	5	20	20	25	0
精霊	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0
不死騎兵	5	5	0	0	25	0	0	0	10	10	0	0	0	40	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	5	5	20	0	0	0

『夢幻模擬戰IV』花絮 配音員的漫談

豪華的配音員陣容也是『夢幻模擬戰』系列的魅力，哪個角色由哪位配音員扮演請參考右表。這邊有兩項好康的秘技，第一項是遊戲破關後再一次開啓遊戲，開始畫面的機能中就會追加「配音員的漫談」模式，聽聽他們會說些什麼是破關後的樂趣。第二項呢，以電腦讀取遊戲 CD 吧！可以看到螢幕保護程式和附錄 CG 畫面，其解析度之高，是您所無法相信的哦。

主人公	置鮎 龍太郎	混沌之王（カオス）	佐藤 正治
蕾琪兒（レイチェル）	住友 優子	闇之王子（ボーゼル）	鹽澤 兼人
希法妮（シェルファニール）	岩男 潤子	那魯（ナール）	土門 仁
安吉娜（アンジェリナ）	桑島 法子	卡戈西王（カコンシス王）	青野 武
里奇（リッキー）	石川 英郎	卡戈西妃（カコンシス妃）	青山 美帆
馬克雷恩（マクレーン）	神谷 浩史	維萊（ウィラー）提督	野島 健兒
奇薩羅（ギザロフ）元帥	柴田 秀勝	瑟蕾娜（セレナ）將軍	淺田 葉子
科加（クルーガー）將軍	高塚 正也	布諾（ブルーノ）將軍‧克雷尼（クレオネス）大王	中井 和哉
邪神（ゲンドラシル）‧艾爾登（アルダン）	稲田 徹	潔西卡（ジェシカ）	前田 愛
朗弗特（ランフォード）將軍	安井 邦彥	洛吉兒公主（ローゼンシル姫）	豐嶋真千子
副官艾咪（エミリー）‧莉絲（リスティル）	滿仲由紀子	布迪里（フレデリック）王子	堀江 秀術
帕谷（バルク）將軍‧魔神（グラーズ）	塩本 正吾	兵士	永田 一朗
艾瓦（アイヴァー）‧亞雷克（アレックス）	井上 隆之		堀江 恭章
宰相	今村 直樹		西脇 保
拉賽爾（ラッセル）	小林 哲夫	村人	伊藤 大

SUPERFINGER

超級金手指密碼

夢幻模擬戰 4(LANGRISSER 4)
在 MASTER CODE 中輸入：「F6000914 C305」、「B6002800 0000」
密碼庫中輸入：

	主角	リッキマ	マクレーン
經驗值	360C9ED3 0063	360C9F7F 0063	360CA02B 0063
攻擊力 99	360C9EDC 0063	360C9F88 0063	360CA034 0063
防禦力 99	360C9EDE 0063	360C9F8A 0063	360CA036 0063
MV99	360C9EE0 0063	360C9F8C 0063	360CA038 0063
各指揮修正 +99	160C9F18 6363	160C9FC4 6363	160CA070 6363
	360C9F1A 0063	360C9FC6 0063	360CA072 0063
HP10 不滅	360C9EEE 000A	360C9F9A 000A	360CA046 000A
MP99 不滅	360C9EF3 0063	360C9F9F 0063	360CA04B 0063
	360C9EF4 0063	360C9FA0 0063	360CA04C 0063
判斷力 99	360C9EF6 0063	360C9FA2 0063	360CA04E 0063
全魔法、幻術	160C9F08 FFFF	160C9FB4 FFFF	160CA060 FFFF
	160C9F0A FFFF	160C9FB6 FFFF	160CA062 FFFF
	160C9F0C FFFF	160C9FB8 FFFF	160CA064 FFFF
	160C9F0E FFFF	160C9FBA FFFF	160CA066 FFFF
全特技	360C9F11 00FF	360C9FBD 00FF	360CA069 00FF
	160C9F12 FFFF	160C9FBE FFFF	160CA06A FFFF
魔法耐性	160C9EF8 7F7F	160C9FA4 7F7F	160CA050 7F7F
	160C9EFA 7F7F	160C9FA6 7F7F	160CA052 7F7F
	160C9EFC 7F7F	160C9FA8 7F7F	160CA054 7F7F
	160C9EFE 7F7F	160C9FAA 7F7F	160CA056 7F7F
擁有許多兵種	160CD628 FFFF	160CD6D4 FFFF	160CD780 FFFF
	160CD62A FFFF	160CD6D6 FFFF	160CD782 FFFF
	160CD62C FFFF	160CD6D8 FFFF	160CD784 FFFF
	160CD62E FFFF	160CD6DA FFFF	160CD786 FFFF

	第四位	第五位	第六位
經驗值	360CA0D7 0063	360CA183 0063	360CA22F 0063
攻擊力 99	360CA0E0 0063	360CA18C 0063	360CA238 0063
防禦力 99	360CA0E2 0063	360CA18E 0063	360CA23A 0063
MV99	360CA0E4 0063	360CA190 0063	360CA23C 0063
各指揮修正 +99	160CA11C 6363	160CA1C8 6363	160CA274 6363
	360CA11E 0063	360CA1CA 0063	360CA276 0063
HP10 不滅	360CA0F2 000A	360CA19E 000A	360CA24A 000A
	360CA0F7 0063	360CA1A3 0063	360CA24F 0063

	第四位	第五位	第六位
MP99 不減	360CA0F8 0063	360CA1A4 0063	360CA250 0063
判斷力 99	360CA0FA 0063	360CA1A6 0063	360CA252 0063
全魔法、幻術	160CA10C FFFF	160CA1B8 FFFF	160CA264 FFFF
	160CA10E FFFF	160CA1BA FFFF	160CA266 FFFF
	160CA110 FFFF	160CA1BC FFFF	160CA268 FFFF
	160CA112 FFFF	160CA1BE FFFF	160CA26A FFFF
全特技	360CA115 00FF	360CA1C1 00FF	360CA26D 00FF
	160CA116 FFFF	160CA1C2 FFFF	160CA26E FFFF
魔法耐性	160CA0FC 7F7F	160CA1A8 7F7F	160CA254 7F7F
	160CA0FE 7F7F	160CA1AA 7F7F	160CA256 7F7F
	160CA100 7F7F	160CA1AC 7F7F	160CA258 7F7F
	160CA102 7F7F	160CA1AE 7F7F	160CA25A 7F7F
擁有許多兵種	160CD82C FFFF	160CD8D8 FFFF	160CD984 FFFF
	160CD82E FFFF	160CD8DA FFFF	160CD986 FFFF
	160CD830 FFFF	160CD8DC FFFF	160CD988 FFFF
	160CD832 FFFF	160CD8DE FFFF	160CD98A FFFF

	第七位	第八位
經驗值	360CA2DB 0063	360CA387 0063
攻擊力 99	360CA2E4 0063	360CA390 0063
防禦力 99	360CA2E6 0063	360CA392 0063
MV99	360CA2E8 0063	360CA394 0063
各指揮修正 +99	160CA320 6363	160CA3CC 6363
	360CA322 0063	360CA3CE 0063
HP10 不減	360CA2F6 000A	360CA3A2 000A
MP99 不減	360CA2FB 0063	360CA3A7 0063
	360CA2FC 0063	360CA3A8 0063
判斷力 99	360CA2FE 0063	360CA3AA 0063
全魔法、幻術	160CA310 FFFF	160CA3BC FFFF
	160CA312 FFFF	160CA3BE FFFF
	160CA314 FFFF	160CA3C0 FFFF
	160CA316 FFFF	160CA3C2 FFFF
全特技	360CA319 00FF	360CA3C5 00FF
	160CA13A FFFF	160CA3C6 FFFF
魔法耐性	160CA300 7F7F	160CA3AC 7F7F
	160CA302 7F7F	160CA3AE 7F7F
	160CA304 7F7F	160CA3B0 7F7F
	160CA306 7F7F	160CA3B2 7F7F
擁有許多兵種	160CDA30 FFFF	160CDADC FFFF
	160CDA32 FFFF	160CDADE FFFF
	160CDA34 FFFF	160CDAE0 FFFF



@ 金錢無限「160D0854 000F」、「160D0856 423F」
@「360CD735 0082」、「360CD779 0082」、「360CD7BD 0082」、「360CD801 0082」、「360CD845 0082」、「360CD889 0082」、「360CD6F1 0082」——同伴的戀愛度高
@「360CD592 00XX」——開始時在 XX 的地方 ALI 是 64(100)，其數值的高低，會影響後面的劇情。

中日譯名對照表

人名

艾瓦（アイヴァー）
愛菈梅（アライメント）
艾爾登（アルダン）
亞雷克（アレックス）
安吉娜（アンジェリナ）
維萊（ウィラー）
艾咪（エミリー）
艾爾文（エルウィン）
混沌之王（カオス）
卡戈西王（カコンシス王）
奇薩羅（ギザロフ）
魔神（グラーズ）
科加（クルーガー）
克雷尼大王（クレオネス大王）
地獄狗（ケルベロス）
吉克哈爾多（ジークハルト）
潔西卡（ジェシカ）
希法妮（シェルファニール）
巨人（ジャイアント）
瑟蕾娜將軍（セレナ將軍）
惡魔（デーモン）
那魯（ナール）
那修（ナレーション）
帕谷（バルク）
飛亞特（フェアラート）
布拉隊長（ブラー隊長）
布諾將軍（ブルーノ將軍）
布迪里王子（フレデリック王子）
荷伊（ヘイン）
培加副官（ベルガー副官）
闇之王子（ボーゼル）
馬克雷恩（マクレーン）
瑪莉（マリー）
拉賽爾（ラッセル）
拉迪斯（ランディウス）
朗弗特（ランフォード）
黎絲（リース）
里瓦元帥（リヴァース元帥）
莉絲（リスティル）
里奇（リッキー）
菈琪兒（レイチェル）
洛吉兒公主（ローゼンシル姫）
邪神（ゲンドラシル）
神秘魔法師（謎の魔術師）

地名

尹格那斯溪谷（イグナス溪谷）
愛姆茲灣（エイムズ灣）
艾培力溪谷（エドベリー溪谷）
愛沙里亞大陸（エルサリア大陸）
耶士里德王國（エルスリード王國）
歐修奧魯山脈（オシュオール山脈）
卡戈西王國（カコンシス王國）
卡戈西城（カコンシス城）
石鎮・庫爾諾譜（石の街・グルノンプール）
葛羅里山脈（グローリー山脈）
科塔爾村（ゴタール村）
魔城（ザンクトガレン）
塞馬羅山中（サンマーロゥ山中）
鋼之城（シュテーレンバーク城）
弗吉特港鎮（港町フィジット）
貝丹（ベルダン）
馬拿斯川（マナウス川）
拉里奧遺跡（ラリオハ遺跡）
拉里奧溫泉（ラリオハ溫泉）
魯頓洞窟（ルドンの洞窟）
雷根布魯克聯邦王國（レーゲンブルク連邦王國）
列克力歐村（レクリオ村）
羅德巴地方（ロッドバイル地方）

職業

大惡魔（アークデーモン）
大術士（アークメイジ）
刺客（アサシン）
魔女（アルラウネ）
男夢魔（インキュバス）
巫術師（ウィザード）
貓女（ウェアキャット）
法術師（ウォーロック）
聖戰士（エキュイユ）
巨蛇（オロチ）
混沌之龍（カオスドラゴン）
隊長（キャプテン）
女王（クイーン）
鬥劍士（グラディエーター）
教士（クレリック）
貓精（ケットシー）
海騎士（サーペンナイト）
海王（サーペンマスター）
海領主（サーペンロード）
女夢魔（サキュバス）
召喚師（サモナー）
海龍（シーサーペント）
盜賊（シーフ）
將軍（ジェネラル）
巫師（シャーマン）
銀騎士（シルバーナイト）
天空射手（スカイアーチャー）
六頭女妖（スキュラ）
聖者（セイント）
魔導士（ソーサラー）

大劍師（ソードマスター）
闇之聖者（ダークセイント）
闇之戰士（ダークパラディン）
黑暗公主（ダークプリンセス）
惡魔領主（デーモンロード）
死神（デス）
死神領主（デスロード）
龍騎士（ドラゴンナイト）
龍主（ドラゴンマスター）
龍領主（ドラゴンロード）
騎士（ナイト）
大騎士（ナイトマスター）
隱者（ハーミット）
大牧師（ハイプリースト）
格鬥王（バトルマスター）
聖騎士（パラディン）
吸血鬼（バンパイア）
吸血鬼領主（バンパイアロード）
治療師（ヒーラー）
戰士（ファイター）
牧師（プリースト）
公主（プリンセス）
勇猛騎士（ブレイブナイト）
飛馬騎士（ペガサスナイト）
飛馬領主（ペガサスロード）



猛鷹領主（ホークロ

元帥（マーシャル）
幻之石人（ミスリルゴーレム）
術士（メイジ）
獨角獸騎士（ユニコーンナイト）
獨角獸領主（ユニコーンロード）
人蛇女妖（ラミア）
地獄使者（ラルヴァ）
骷髏鎧甲（リビングアーマー）
鬼靈（レイス）
游擊王（レンジャー）
皇家侍衛（ロイヤルガード）
大忍師（忍者マスター）

傭兵

弓箭手（アーチャー）
勁弩兵（アーバレスト）
狙擊兵（イェーガー）
精靈（エルフ）
膠人（ゲル）
士兵（ソルジャー）
重鎧騎兵（ドラグーン）
光之騎兵（トルーパー）
水精（ニクシー）
大精靈（ハイエルフ）
短槍兵（パイク）
弩砲兵（バリスタ）
翼獅（ヒポグリフ）
妖精（フェアリー）
僧兵（モンク）

魔法

地震（アースクエイク）
再次行動（アゲイン）
攻擊 1（アタック 1）
攻擊 2（アタック 2）
魔蛇（イェルムンガルド）
英靈殿女戰士（ヴァルキリー）
風之刃（ウィンドカッター）
治癒（キュア）
快速（クイック）
混亂（コンフューズ）
雷（サンダー）
雷暴（サンダーストーム）
風精靈（ジン）
毒蜘蛛（スパイダー）
催眠（スリープ）
千里馬（スレイプニル）
緩慢（スロー）
六翼天使（セラフィム）
阻斷（ゾーン）
死靈之敵（ターンアンデッド）
衰弱（デクライン）
傳送（テレポート）
雷神（トール）
龍捲風（トルネード）
回復 1（ヒール 1）
回復 2（ヒール 2）
小妖精（ピクシー）
狂力戰士（ビルダー）
火焰（ファイアー）
火球（ファイアーボール）
不死鳥（フェニックス）
狂狼（フェンリル）
生命回復 1（フォースヒール 1）
生命回復 2（フォースヒール 2）
爆炸（ブラスト）
冰凍（フリーズ）
暴風雪（ブリザード）
豐穰之神（フレイヤ）
防禦 1（プロテクション 1）
防禦 2（プロテクション 2）
惡靈（ベールセブブ）
聖龍（ホーリードラゴン）
聖之火（ホーリーブレイズ）
怨靈（ホーント）
沉默（ミュート）
隕石（メテオ）
蛇髮女妖（メデューサ）
魅魔（リリス）
抵抗（レジスト）
光之女神（光の女神）
混沌之王（混沌の王）
HP 耗竭（HP ドレイン）
MP 耗竭（MP ドレイン）

特殊能力

必殺一擊（クリティカル）
鎧甲裝備（スーツ裝備）
治療（ヒーリング）
麻痺攻擊（マヒ攻擊）
再生（リジェネレート）
魔法道具裝備（魔術道具裝備）

道具

伊尼斯之鎧（アエネアスの鎧）
阿薩魯多甲冑（アサルトスーツ）
護身符（アミュレット）
亞蒂美絲之弓（アルテミスの弓）
魔劍（アルハザード）
冰之刀（アイスブレード）
魔力之杖（ウイザードロッド）
亞瑟王之劍（エクスカリバー）
精靈之弓（エルブン・ボウ）
水晶（オーブ）
神秘之盾（オーラシールド）
神秘甲冑（オーラプレート）
殺手爪（キラークロー）
王冠（クラウン）
羅馬短劍（グラディウス）
英雄之劍（グラム）
馬來刀（クリス）
水晶護物（クリスタルアンク）
巨劍（グレートソード）
十字架（クロス）
棍棒（こん棒）
軍刀爪（サーベルクロー）
短弓（ショートボウ）
星之耳飾（スターピアス）
職杖（スタッフ）
速度之靴（スピードブーツ）
魔槍（ズフタフ）
怪力神之棒（ダグザのこん棒）
避邪物（タリスマン）
頭冠（ティアラ）
魔斧（デビルアックス）
鎖子鎧（チェインメイル）
龍鱗之鎧（ドラゴンスケイル）
騎士甲冑（ナイトプレート）
刀（ナイフ）
項鍊（ネックレス）
硬皮鎧（ハードレザー）
戰斧（バトルアックス）
血之騎槍（ブラッディランス）
鎖金甲（プレートアーマー）
連枷（フレイル）
火之騎槍（フレイムランス）
聖之戒（ホーリーリング）
左手短劍（マインゴーシュ）
魔法比基尼（マジカルビキニ）
催眠之弓（まどろみの弓）
幻之袍（ミラージュローブ）
雷神之鎚（ミョッルニル）
雷神力帶（メギンギョルズ）
美賽亞之劍（メサイヤンソード）
流星鎚（モーニングスター）
聖劍（ラングリッサー）
騎槍（ランス）
秘斧（ルーンアックス）
秘石（ルーンストーン）
秘文之力（ルーンフォース）
長袍（ローブ）
長劍（ロングソード）
凡士林（ワセリン）
權杖（ワンド）
大地之鎧（大地の鎧）
女神之服（女神のドレス）
天女羽衣（天女の羽衣）
天使之羽（天使の羽根）
血之盟約（血の盟約）
傳意鏡（伝意の鏡）
灼熱之杖（灼熱の杖）
火之水晶（炎のオーブ）
精靈石之戒（精靈石の指輪）
聖王護符（聖王の護符）
龍王之杖（龍王の杖）
龍王之冠（龍王の冠）
龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）
闇之法衣（闇の法衣）
霸王項鍊（霸王の首飾り）
鐵啞鈴（鐵アレイ）

其他

範圍外攻擊（アウトレンジ攻擊）
信仰（アライメント）
特殊能力（スキル）
山僧（野伏）
待命（待機）
判斷力（判斷）





■發行人
廖國雄
■發行所
佳聯出版有限公司
■地址
台中市漢興路四段 219 號 5F-3
■印刷所
全玉堂彩色印刷廠股份有限公司
■底片輸出
可信資訊科技有限公司（秉昇）
■版次
1997 年 9 月初版
■法律顧問
中亞國際法律事務所　何文通律師
■出版登記證
局版台省業字第 437 號
■郵政劃撥帳號
22127355 佳聯出版有限公司
■聯絡電話
(04)2209850
■傳真電話
(04)2201677
■ E-mail ：
jialian@ms4.hinet.net

基礎知識詳解

A 路線完全地圖，戰術攻略

A.B.C. 劇情分歧條件完整解析

隱藏關 ?1 ?2 ?3 ?4 ?5 大公開

A．B．C．各劇情隱藏寶物位置及選項大公開

告白條件及影響女主角友好度的資料完全公佈

各角色如何轉職成隱藏職業

指揮官／傭兵／魔法／特殊能力／武器／防具／遊戲開始質問／裝備對應／
地形移動修正／地形防禦修正／攻擊相關完整資料表
秘技（如何進入隱藏商店及金錢大量增加，選關秘技，音樂測試）

超級金手指：

所有角色各種能力超強的密碼
全部女性角色戀愛度超高
信仰度密碼
金錢無限



ISBN 957-8413-32-7
9 789578 413320
NT$300

SS21

夢幻模擬戰 IV

全彩

破關完全攻略

疾風の狼